

2'95€
200 JUEGOS COMENTADOS | TODO POKéMON | 500 TRUCOS
REVISTA OFICIAL: GAMECUBE | GB ADVANCE | N64 | GB COLOR
HOBBY PRESS
Nintendo® Acción
GRATIS PÓSTER GIGANTE
Pokémon Rubí y Zafiro
Mapa de Hoenn
¡¡GENIAL REGALO!!
MAPAS DE POKéMON RUBÍ Y ZAFIRO
GUÍA DE COMPRAS
Los mejores juegos para GameCube, Game Boy Color y GB Advance
LAS MEJORES AVENTURAS SE JUEGAN EN GB ADVANCE
GOLDEN SUN 2
FINAL FANTASY
Así son Pokémon Box, Pokémon Pinball, Pokémon Colosseum, Pokémon Channel...
¡POKéMON LANZA UN NUEVO ATAQUE!
Nº 131 OCT.
8 424094 810024 00131
¡ALUCINARÁS CON LO ÚLTIMO DE GAMECUBE!
DRAGON BALL BUDOKAI
REBEL STRIKE
SOUL CALIBUR II
F-ZERO GX
INTERNATIONAL Nintendo LICENSED PRODUCT

PORTADA

¡Alucina con las imágenes de los NUEVOS JUEGOS POKéMON DE CUBE Y GBA!

Avanzamos los próximos bombazos de Pokémon. Descubre todo lo que llegará después de Rubí y Zafiro...

PÁGINA 18

NUEVOS MAPAS DE RUBÍ Y ZAFIRO

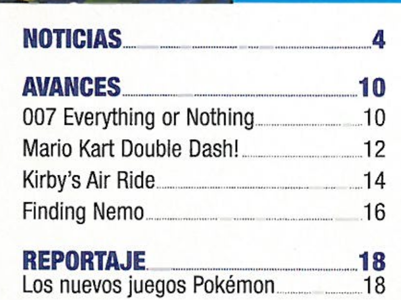



PREVIEW

¿Creías que F-ZERO GX era el más rápido?

Pues nuestros expertos lo son más. Mirad qué capturas han sacado del juego

PÁGINA 30

GUÍA




DONKEY KONG COUNTRY enseña sus interioridades

¡Estos monos! Nada, tranquilos, que vamos a ayudaros con una guía llena de secretos, trucos, claves...

PÁGINA 68

NOVEDADES

Link se luce en SOUL CALIBUR 2 para GameCube

Link y el resto de protagonistas, claro. Porque para eso es el mejor juego de lucha de todos los tiempos.

PÁGINA 42

SUSCRÍBETE A LA REVISTA pág. 75

PREVIEW

La leyenda vuelve a tu pantalla: ¡¡espectacular REBEL STRIKE!!

Y nosotros lo celebramos con una preview enorme, jugosa, detallada... ¡porque... sí... hemos jugado con él!!

PÁGINA 24

El hombre Araña regresa a los **cines** y a **GameCube** en **2004**

¡TIEMBLA MANHATTAN, SPIDERMAN HA VUELTO!

Manhattan, Ciudad de Nueva York, será el gigantesco escenario de las nuevas aventuras de Spiderman, que llegan a GameCube en junio de 2004.

Spiderman vuelve a la carga tras su arrasador (y reciente) paso por las pantallas de cine y videojuegos. El genial hombre araña repetirá papel estelar en la nueva aventura que le preparan **Activision y Columbia TriStar**, y que estará lista para el verano del año que viene.

Las **primeras imágenes del juego ya han visto la luz.** Se nota que el grupo de desarrolladores **Treyarch** está trabajando en una **aventura de acción** similar a la que vimos en la primera entrega sólo que "muuuucho" más grande. En «Spiderman 2» todo crece. Bueno, Spidey seguirá midiendo metro setenta o así, pero por ejemplo la **ciudad se ha transformado en un gigantesco escenario** que tendremos que patrullar de arriba abajo. Teniendo en cuenta que puede ser la ciudad más grande jamás diseñada para un videojuego, habrá que dominar el arte del lanzamiento de telarañas para no cansar tanto las piernas. Aunque también **habrá que correr, por las calles y por los tejados.** Porque en una ciudad enorme hay sitio para muchos delincuentes, y aquí el objetivo será luchar contra todos ellos. Os sonarán sus caras: los veréis en la próxima película, y también habrá muchos que aparezcan desde el cómic en exclusiva para el juego. Dar buena cuenta de ellos será parte de las misiones principales del juego. Pero habrá algunos interesantes extras. Por ejemplo, podremos frustrar los actos de algunos "malvados" en una especie de misiones aleatorias. Esto hará que nuestra barra de "superhéroe" se rellene, y así accedamos a maniobras de ataques y golpes avanzados. La cita será en Manhattan, Nueva York, en verano del año que viene. Nuestra GameCube no va a faltar.



La peli a tope. *Nos moveremos por los mismos escenarios de la película, que aparecerán reproducidos con gran realismo. Las misiones también seguirán el argumento del film.*

TÚ, PACMAN; YO... ¡FANTASMA!

Sonríe, el nuevo juego de Pacman sólo estará en GameCube. ¡Guay!



Pac *debutó en los arcades en 1980 y es uno de los héroes más populares de todos los tiempos. Con la nueva versión que le preparan para CUBE, seguro que te volverá a sorprender.*

Podéis ir celebrándolo: el nuevo juego de Pacman ha sido ideado por el gran **Miyamoto,** y estará orientado para **multijugador.** En él, un jugador hará del famoso comecocos, y los otros tres cogerán el papel de fantasmas. Mejor todavía: **sólo el jugador que maneje a Pacman tendrá una visión completa del mapeado** a través de la pantalla de la GBA conectada a GameCube. Los fantasmas sólo verán el escenario a su alrededor. Pero aún hay más: se habla de hasta 8 jugadores. Aleluya. Eso sí, tendremos que esperar hasta el año que viene. ¿Y qué?

DOS DETECTIVES "YE-YES"

«Starsky & Hutch» se salen en GBA con las misiones más divertidas

Vosotros... aún no habíais nacido, ¿o sí? Eran los **años 70 y una serie de detectives** se llevaba la audiencia en la tele de calle. Dos polis irreverentes que repartían estopa y clase con su Ford Torino rojo y blanco. Ahora, Empire ha trasladado espíritu, coches y acción a GBA con un arcade de conducción tipo «Driver», que mezcla pilotaje y "marcha" con diferentes misiones que cumplir. El **motor de juego está en 3D y permite una total libertad de movimientos** por una ciudad que se presenta enorme y llena de edificios, tráfico... Virgin Play nos lo hace llegar tanto en GBA como en GameCube.



El motor gráfico está en 3D y luce apañadito. ¿No te dan ganas de subir al coche?



La mayoría de las misiones consisten en perseguir a otro vehículo por la ciudad.

Spidey ataca de nuevo. *Para Columbia TriStar, el regreso de Spiderman será uno de los fenómenos peliculeros del año que viene. Para Activision, sin duda uno de los juegos más potentes que nos vamos a encontrar. Y para nosotros, qué decir, con el aspecto de las primeras pantallas, ya nos estamos haciendo ilusiones.*

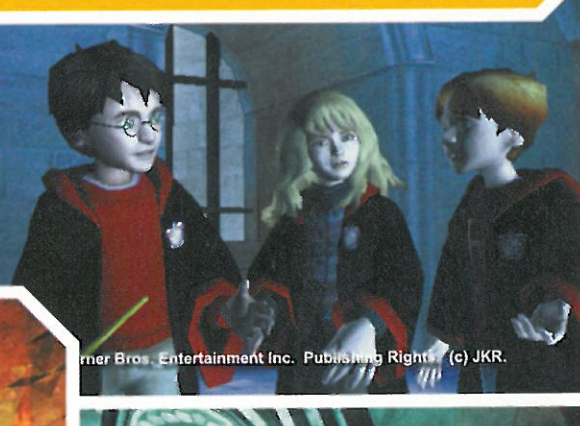
El poder de la araña. *Spidey descubrirá nuevas posibilidades de acción con sus telas de araña. Además, capturando delincuentes, accederemos a poderosos ataques.*

¡Es enorme! *Manhattan estará a nuestros pies. Lo que es mucho decir, pues será una ciudad enorme y llena de vida, coches, peatones...*

Agilidad. *Que sí, que podremos movernos por cualquier lugar de la ciudad, incluidos tejados y paredes. Sabíamos que era un tío ágil, pero nos faltaba que lo demostraran.*

HARRY POTTER ESTRENARÁ SU "PIEDRA FILOSOFAL" EN DICIEMBRE

Electronic Arts confirma que su nuevo juego seguirá el estilo de «La Cámara Secreta»



Por fin vamos a poder sacarnos la "espinita" de no haber podido disfrutar en nuestra CUBE la primera aventura de Potter en Hogwarts. Vimos la peli, leímos el libro, nos acabamos los cartuchos de Game Boy; era hora que EA se acordara de los miles de fans del mago y nos premiara con una nueva versión de 'La Piedra Filosofal' para GameCube. Pero ya no hay que rogar más. **El sueño será un hecho a principios de diciembre.** Warthog, los desarrolladores, están utilizando el mismo motor gráfico de «La Cámara Secreta», con **escenarios 3D bien reproducidos y un modelado de personajes brillante.** En cuanto a jugabilidad, pues apuntad aventura, misiones, dosis de acción; en fin, un esquema variadito al que estamos deseando echar el guante. ¡Si supiéramos el conjuro!



Lo esperado. *La aventura seguirá el hilo del libro y la peli utilizando el motor gráfico de la última aventura.*



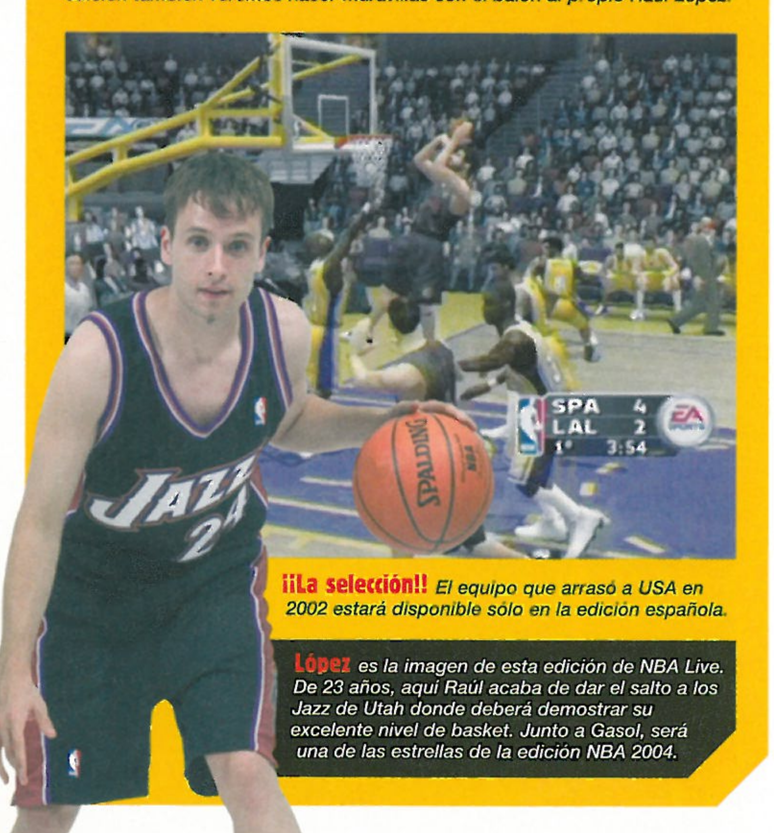
LA SELECCIÓN ESPAÑOLA FICHA POR «NBA LIVE 2004»

Raúl López, jugador de los Utah Jazz, será la imagen del juego

Está claro que el nuevo NBA de EA Sports tendrá **claro color español.** Raúl López, que saltó del Real Madrid a los Jazz de Utah, será la imagen del juego, y la Selección nacional estará disponible para jugar amistosos, práctica y uno contra uno con la plantilla que venció a USA en septiembre de 2002. ¿Qué os parece? Pues que sepáis que es una exclusiva de la edición para España. ¡Los demás, a fastidiarse! A esto hay que añadirle el impresionante **aluvión de novedades gráficas y jugables que incorpora esta edición:** desde los movimientos al motor de inteligencia artificial todo será nuevo, incluidas animaciones absolutamente realistas y la emoción del mejor basket, doblado al castellano. Nos vemos en **octubre, NBA.**



Raúl, menudo estreno. *A Saquille, a Garnett, a Duncan... y en esta edición también veremos hacer maravillas con el balón al propio Raúl López.*



¡¡La selección!! *El equipo que arrasó a USA en 2002 estará disponible sólo en la edición española.*

López *es la imagen de esta edición de NBA Live. De 23 años, aquí Raúl acaba de dar el salto a los Jazz de Utah donde deberá demostrar su excelente nivel de basket. Junto a Gasol, será una de las estrellas de la edición NBA 2004.*

«DRAGON BALL Z: TAIKETSU», ¡¡NUEVO BOMBAZO PARA GBA!!

¡¡Descubrimos el nuevo juego de Goku para la portátil!! ¡¡Y es de lucha!!

Tras protagonizar dos fenomenales aventuras, **le ha llegado a Goku el turno de emular a los «Street Fighter» o «King of Fighters».** ¡¡Hora de pelear!! El trabajo se ha encargado a los mismos desarrolladores de los anteriores cartuchos, que ya le conocen bien. Y por las imágenes podemos ver que está muy avanzado. Fijaos, **guerreros enormes, bien modelados** y con cuadros de animación suficiente para generar movimientos ultrafluídos. Nos soplan además que la **lista de personajes será amplísima, y que habrá muchas sorpresas y extras diseñados para los fans de la serie.** El puntazo: que podremos luchar hasta cuadro jugadores simultáneamente. La fecha: **noviembre.**





¡¡Será purito Dragon Ball!! Desde los escenarios de la serie a las características de cada personaje, todo estará perfectamente reflejado. ¡¡Llega un nuevo rey de juegos de lucha!!

EL EMBRUJO DE ORIENTE SE APODERARÁ DE LA PORTÁTIL

«Prince of Persia: las Arenas del Tiempo» se estrenará en Game Boy en noviembre

Ya podemos avanzaros que tendremos «Prince of Persia: las Arenas del Tiempo» en nuestras GBA. Ubi lo acaba de confirmar, así como su fecha de lanzamiento: noviembre. Se trata de la versión de uno de los juegos más esperados del año. Un título que **se basa en un clásico legendario** de los años 80 y que ahora Ubi ha transformado completamente aplicando las últimas técnicas gráficas y jugables. Nuestro héroe, un príncipe dotado de la agilidad de un leopardo y la astucia de un zorro, deberá recorrer su propio palacio con el objetivo de romper el hechizo que ha embrujado a sus habitantes. **Lucharemos con multitud de enemigos** que no temerán el poder de nuestra espada ni nuestras increíbles animaciones. Aunque no sólo habrá que combatir, también saltar, correr, "plataformear" y, ya que estamos, alucinar con sus más que bonitos escenarios.





Si queréis ver en movimiento a este prodigio de la animación, tenéis una cita con «Prince of Persia».


Se está entrenando
para su próximo partido.
¿Cómo estás?
NOKIA
01 0-0
EA SPORTS FIFA Football 2003 Mobile International Edition*
Elige entre más de 80
videojuegos de
Vodafone *live!*
Coste por descarga de 3 €, impuestos indirectos no incluidos.
Tráfico GPRS según tarifas vigentes.
vodafone™ live!
Juega a todo color con vibración y alucina con los gráficos en 3D y los sonidos. Efectos tan reales que creerás estar jugando en una videoconsola.
Infórmate en www.live.vodafone.es
"Official FIFA licensed product. The FIFA logo (c) 1977 FIFA TM. Player names used under license from FIFPro, national teams, clubs and/or leagues. Electronic Arts, EA SPORTS and the EA SPORTS logo are trademarks or registered trademarks of Electronic Arts Inc. in the U.S. and/or other countries. All rights reserved. EA SPORTS? is an Electronic Arts? brand. Developed by Distinctive Developments Ltd on behalf of Electronic Arts. ©2003 Distinctive Developments Ltd. All rights reserved. Certain materials © 2003 Electronic Arts Inc. All rights reserved. Co-developed and distributed on behalf of Electronic Arts Inc. by Digital Bridges Ltd."

¡JUGAMOS CON EL NUEVO «MARIO KART»... AL VOLANTE DE UN KART!

Nintendo presentó en Londres el nuevo juegazo para GC de la forma más original

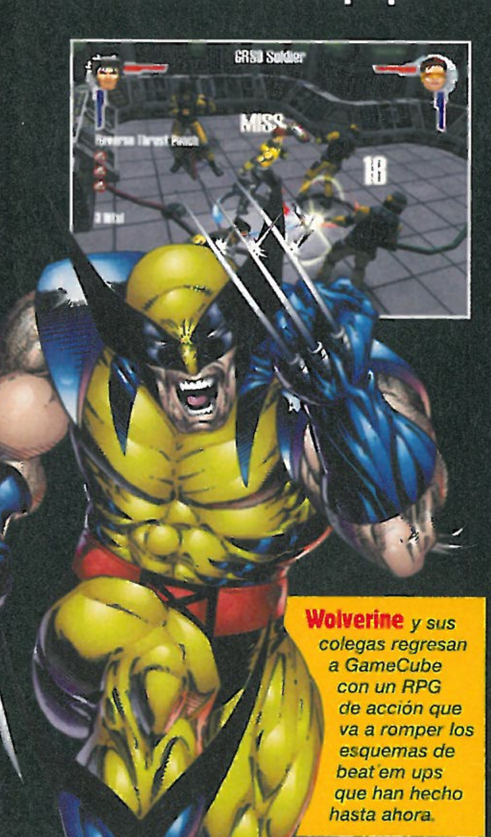
Nintendo no acudió a la edición de este año del ECTS, pero tampoco quiso que nos perdiéramos sus novedades para este año. Uno de esos títulos potentes va a ser el nuevo «Mario Kart» de GameCube, que pudimos jugar en una pantalla gigante... ¡y al volante de un kart! Un escenario perfecto, un multijugador perfecto y un kart de lo más molón. Ah sí, el juego es una pasada. El mes que viene lo tendréis aquí mismo.



Karting en Londres. *Así de original quedó el escenario donde probamos el nuevo «Mario Kart DD!».*

UN RPG DE ACCIÓN PARA "X-MEN"

En «X-Men Legends», Activision te invitará a diseñar el equipo mutante perfecto





¿Beat'em up? Qué va, lo próximo de los X-Men es un RPG de acción. Y bien chulo...

A juzgar por las pantallas nadie lo diría pero sí, lo próximo de los X-Men será un **RPG de acción.** Y va a molar, porque podremos **diseñar nuestro propio equipo de combate, eligiendo a los héroes** (habrá 15, todos bastante conocidos) para enfrentarnos a los secuaces de Magneto. Los poderes de cada X-Men aumentarán con los entrenamientos y las misiones que nos esperan. La estrategia será combinar las habilidades de cada uno para superar obstáculos o enemigos. Podremos jugar en solitario o en **modo cooperativo,** con tres jugadores más que se añadirán en cualquier momento de la aventura.

Wolverine *y sus colegas regresan a GameCube con un RPG de acción que va a romper los esquemas de beat'em ups que han hecho hasta ahora.*

LLEGA «BUST-A-MOVE», UN TORRENTE DE DIVERSIÓN

Ubi prepara una edición «All Stars» del genial «Bust-A-Move»

El clásico **"aniquila-burbujas" se estrena en CUBE** con una edición especialísima que promete muchas novedades. A los fans de este juego les encantará ver los miles de tableros nuevos, los **modos de juego que permiten 4 jugadores a la vez,** o los diez personajes que participarán, Bub, la estrella, incluido. ¿A que sí?





En los nuevos modos "Time Attack", exclusivos de esta edición, podrán participar hasta 4 jugadores. Además, todos los puzzles serán nuevos.

UBI SOFT ACAPARA LOS PREMIOS

En la recién celebrada edición del ECTS, el juego triunfador ha sido «XIII», de Ubi Soft. Este original shooter, diseñado con la técnica "cel shading" y lleno de fantásticos efectos auditivos, se llevó los premios al Mejor Juego del show y Mejor Juego para consola del Show. Pronto lo tendremos en CUBE.

TODOS A SUS PUESTOS, LA CARRERA EMPIEZA... ¡YA!

«R Racing Evolution», el juego de Namco, ya luce brillante en GC

¡Qué ganas de buenos coches y carreras que nos han metido en el cuerpo las nuevas pantallas del juego de Namco! Sí, hacía tiempo que no sabíamos de él pero con estas nuevas imágenes queda claro que el proyecto está casi listo. O sea que tendremos carreras de **coches reales, en 11 circuitos, con 4 modos de juego y un sistema de IA** que proporciona mayor realismo a la sensación de conducción. Podría estar listo para finales de año.



Impresionante el aspecto que ya tiene «R Racing Evolution». Fliparemos con todos los coches reales que promete, y los circuitos, y la conducción...

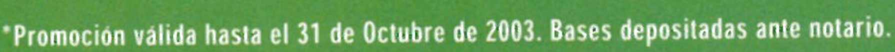
> TÚ
PUEDES
ESTAR
AQUÍ

> adidas
TE ACERCA A TUS SUEÑOS

>
>
> www.adidas.es/futbol



> Compra calzado de fútbol o fútbol sala adidas y participarás en el sorteo de:
> **UNA ESTANCIA DE 2 DIAS CON**
> **LA SELECCIÓN ESPAÑOLA DE FÚTBOL***
> Entrenar, comer, charlar... Vive al 100% la Selección
> Si eres menor de 14 años **¡ESTÁS CONVOCADO!**


*Promoción válida hasta el 31 de Octubre de 2003. Bases depositadas ante notario.



¿Te molaría **protagonizar** la mejor peli de **James Bond** en Cube?

- GAMECUBE
- LANZAMIENTO APROXIMADO: NOVIEMBRE
- ELECTRONIC ARTS
- AVENTURA DE ACCIÓN 3D

007 EVERYTHING OR NOTHING

Con «Todo o Nada» se estrenará un nuevo Bond en Cube. Dejando atrás sus «Nightfire» y «Agent...», el nuevo agente 007 dará la cara (la de Pierce Brosnan) y el cuerpo (impecable vestuario) en una perspectiva que nos transportará a una película. Un film de 24 niveles en los que viviremos escenas de acción, sigilo, combate a tope y conducción que ni en 'A todo Gas'. Y si sois dos, enhorabuena: menudo cooperativo os espera. Para emocionarse.



Eh, es Tiburón. *El voraz Tiburón "actuará" en el juego junto a otros personajes famosos de sus películas. Los conoceréis por su rostro y, en el caso de Bond, también por su voz.*



Bond, de cine. *Cada vez que culminemos uno de los 24 niveles del juego, disfrutaremos de escenas cinemáticas tope realistas, como en las mejores pelis del agente 007.*



Mucha marcha. *También al volante. De esta Ducati, de los cochazos que pilotaremos, incluso de tanques y helicópteros. Conducción será igual a emoción.*



En su salsa. *Como agente secreto de élite, Bond deberá: actuar con sigilo; ir impecablemente vestido; mostrar suficiente "chulería" (como en la pantalla); y salirse con la suya.*



Muy minucioso. Que podremos utilizar a los enemigos como escudos, ya se ve; pero prestad atención a los rasgos de los rostros: ¡genial!

A puñetazo limpio. Los combates serán una de las claves del juego; Bond se las verá con innumerables rivales, a los que tumbaremos a puñetazo, llave o combo limpios.

LA NUEVA PERSPECTIVA DE JUEGO NOS PONDRÁ BAJO LA PIEL DE UN 007 AÚN MÁS EXPLOSIVO

Bien armado. Combates, golpes, conducción, sigilo y, claro, acción con disparos. Y las mejores armas: su PPK, metralletas y todos los gadgets del inventor Q.

Impactante. La nueva perspectiva en tercera persona le dará emoción y más acción al juego. Este 007 será capaz de hacer más cosas: saltar de edificios en llamas, por ejemplo.

Mario prepara las **carreras** más **alocadas** de Cube.

- GAMECUBE
- 14 DE NOVIEMBRE
- NINTENDO
- CARRERAS DE KARTS - ACCIÓN

MARIO KART DOUBLE DASH!

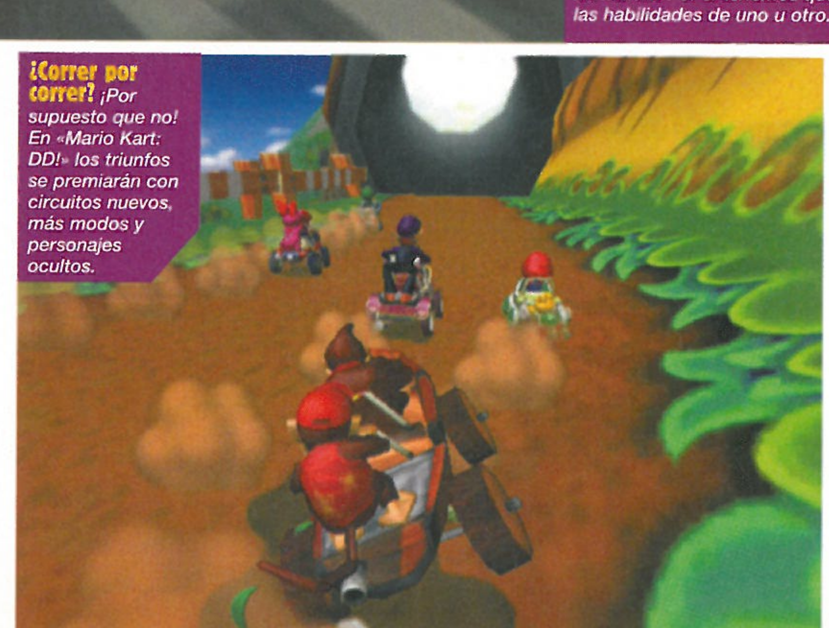
Mario, tras despeinarse el mostacho en Advance, volverá a pisarle a fondo en Cube, pero a su manera, ya sabéis. No bastará con correr mucho por los circuitos del reino Mushroom, habrá que buscar atajos, recoger ítems y lanzar todo lo que podamos a los demás corredores. Y para eso estará el segundo personaje, el que, como véis, va en la parte de atrás del kart, para "repartir". Podremos emparejar en un mismo kart a los héroes de Nintendo que más nos gusten y... ¡a correr en el modo multi para hasta 8 jugadores!



Armas de mono. Cada uno de los personajes tendrá su "set" de armas exclusivas. Donkey tirará, entre otras burradas, platanazos de 15 kg. ¡Pobre del que venga detrás!



Por parejas. Cada coche llevará a dos personajes que podremos cambiar de posición en cualquier momento. Por si tenemos que usar las habilidades de uno u otro.



¿Correr por correr? ¡Por supuesto que no! En «Mario Kart: DD!» los triunfos se premiarán con circuitos nuevos, más modos y personajes ocultos.



Karts. Estarán "personajelizados". Vamos, que cada personaje tendrá su cochecito exclusivo. Este es el de Bowser, se nota en los pinchos de las ruedas y la pintura tipo tortugo.



¡Quiero tu kart! Si tu personaje preferido es Luigi, pero su coche no se adapta a tu pilotaje, tranquilo, podrás combinar karts y pilotos como tú quieras.

Acelera y tira "p'alante". Que no será lo mismo, no. Los objetos se podrán arrojar hacia donde más nos convenga. Si los demás están delante, ¡tira "p'allá" el caparazón!

SI LOS COCHES Y NINTENDO TE FLIPAN, VE PIDIENDO UN «MARIO KART: DD!» PARA NAVIDAD.

Personajes. Con 8 chavales te conformarías, ¿verdad? Pues da saltos de alegría, porque serán más de 16 ¡y además veremos al nuevo Baby Luigi!

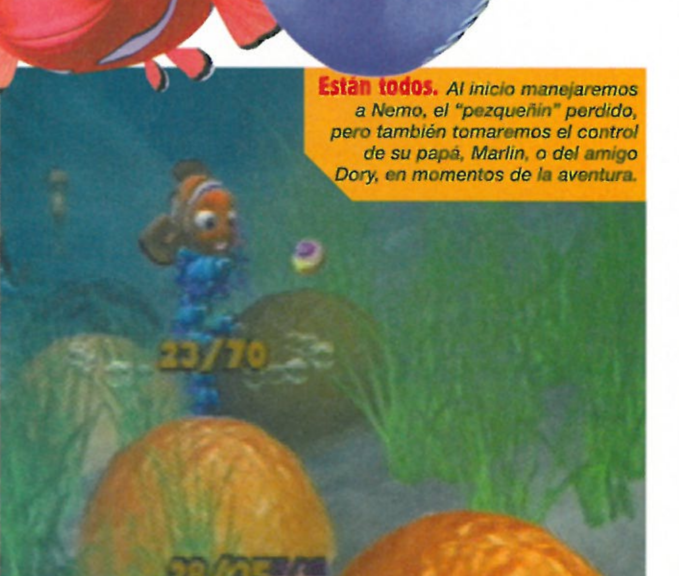
De dos a ocho. En «Mario Kart» podremos correr desde 2 hasta 8 personas en modo multi. Eso sí, hará falta tener varias Cubes, televisores y adaptadores de banda ancha.

Tiene los ingredientes para enamorar a toda la **familia**

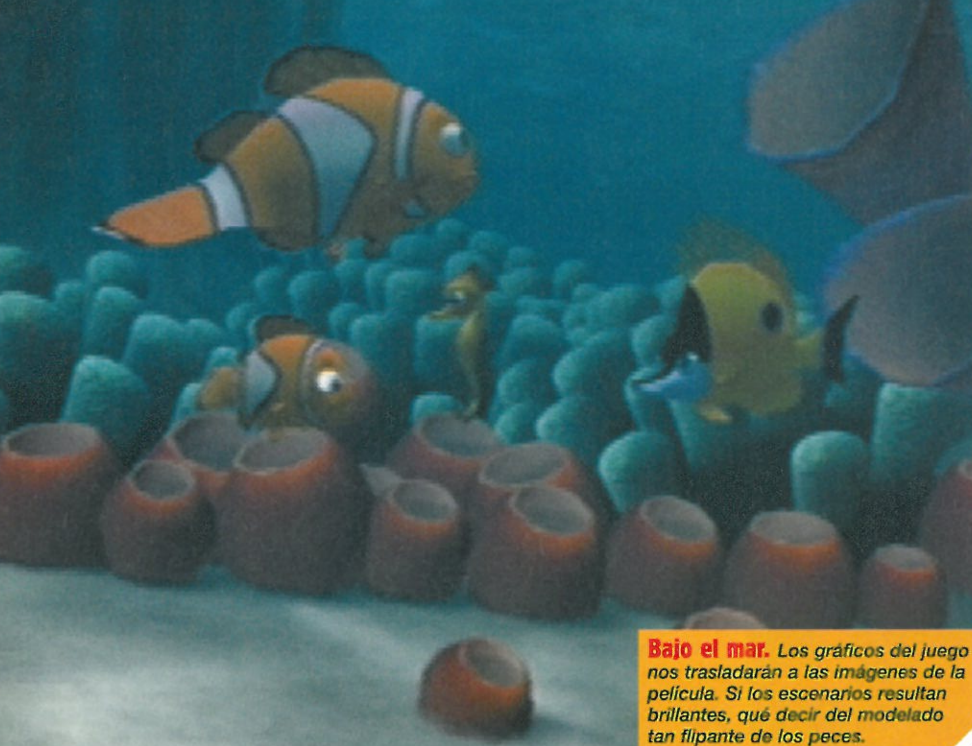
- GAMECUBE
- NOVIEMBRE
- THQ/DISNEY INTERACTIVE
- AVENTURA ACUÁTICA

FINDING NEMO

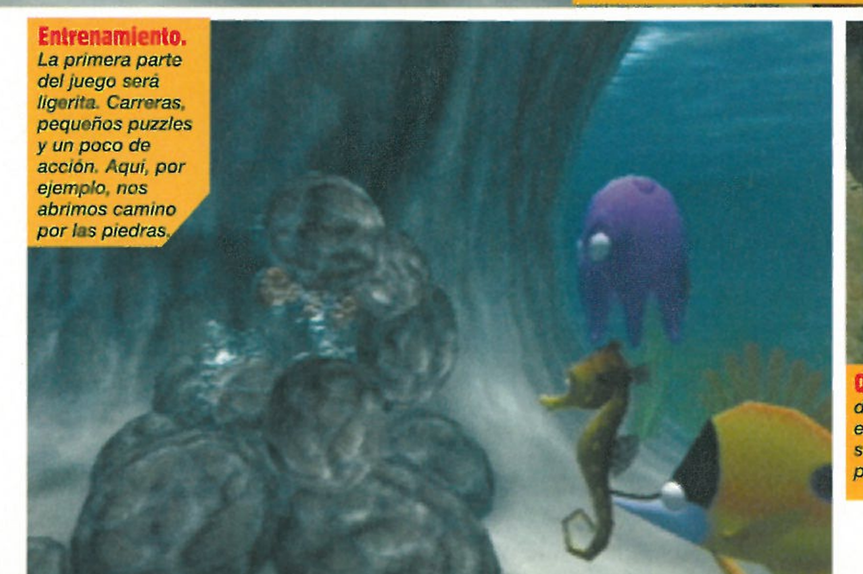
Os invitamos a pasar un rato bajo el agua. No hace falta que traigáis las gafas o el tubo para respirar, porque no os vais a mojar. La acción transcurrirá frente a la tele, pero os vais a sentir como en el fondo del océano. Aquí abajo os espera una divertida aventura, protagonizada por los peces más simpáticos que hayáis conocido. Nemo, Marlin, Dory... las estrellas del próximo megaéxito de Disney-Pixar, que se estrena pronto en los cines. De su mano.. esto.. aletas, resolveremos misiones de exploración, de búsqueda y recolección de objetos, incluso puzzles ingeniosos, que se desarrollarán en escenarios tan impactantes como los de la película. En total 20 niveles, bien abastecidos de minijuegos, bonus y clips del film, que os trasladarán a la sala de cine. No os perdáis el estreno porque así conoceréis a estos peces y les cogeréis un cariño que ni a vuestra consola, vamos.



Están todos. *Al inicio manejaremos a Nemo, el "pezqueñín" perdido, pero también tomaremos el control de su papá, Marlin, o del amigo Dory, en momentos de la aventura.*



Bajo el mar. *Los gráficos del juego nos trasladarán a las imágenes de la película. Si los escenarios resultan brillantes, qué decir del modelado tan flipante de los peces.*



Entrenamiento. *La primera parte del juego será ligerita. Carreras, pequeños puzzles y un poco de acción. Aquí, por ejemplo, nos abrimos camino por las piedras.*



Que nos come. *El juego está diseñado para los más jóvenes, pero eso no quita para que algunas fases sean complicadas, o no resuelvas un puzzle, o... te coma un tiburón.*



Pokémon
http://pokemon.nintendo.es
Nintendo
The Pokémon Company
HAZTE TU PROPIA PUBLICIDAD
A PIKACHU LE FALTA UN HUEVO
© 2003 Pokémon © 1995 - 2003 Nintendo/Creatures Inc./GAME FREAK inc. TM AND ® ARE TRADEMARKS OF NINTENDO. © 2003 Nintendo
TEXTOS en castellano
3+
www.pegi.info
Intercambia tus POKéMON con el cable Game Link
SORPRENDE A TUS AMIGOS INTRODUCIENDO MENSAJES EN EL JUEGO
Ahora cuando ganes algunos combates, podrás responder a entrevistadores de la tele de Hoenn, introduciendo en el juego tus propios mensajes.
Además podrás hacerte más famoso, intercambiando estos mensajes con tus amigos vía cable Game Link y sorprenderles cuando te vean en todas las televisiones de su juego...
Pokémon EDICION ZAFIRO
GAME BOY ADVANCE
Pokémon EDICION RUBI
Sólo para:
GAME BOY ADVANCE SP
GAME BOY ADVANCE

Fiel a su filosofía, Kirby **no parará de zampar** ni corriendo



- GAMECUBE
- ENERO-FEBRERO 2004
- NINTENDO-HAL LABORATORY
- VELOCIDAD

KIRBY´S AIR RIDE

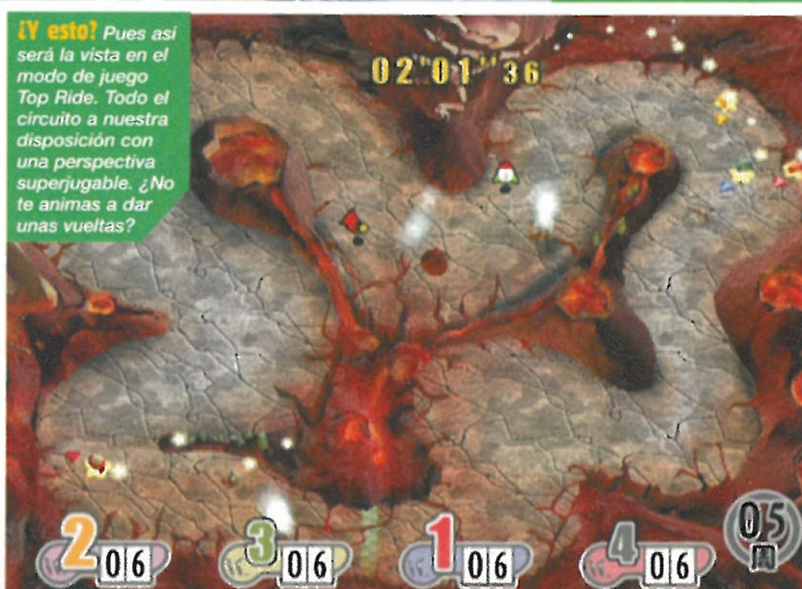
Kirby no tiene remedio: en su último juego, las carreras serán una "escusa" para zamparse a los rivales y no para bajar calorías. Aunque para nosotros van a ser un festín de jugabilidad. Porque nos imaginamos un «F-Zero» o un «Mario Kart» pero con Kirby en una tabla de surf espacial, absorbiendo a los rivales y consiguiendo nuevos poderes: nos convertiremos en una veloz rueda, o echaremos chispas... o seremos ¡¡Link!! Molón, sí, pero falta lo mejor. Uno de los tres modos de juego promete desafíos y exploración. Eso tendremos que verlo.



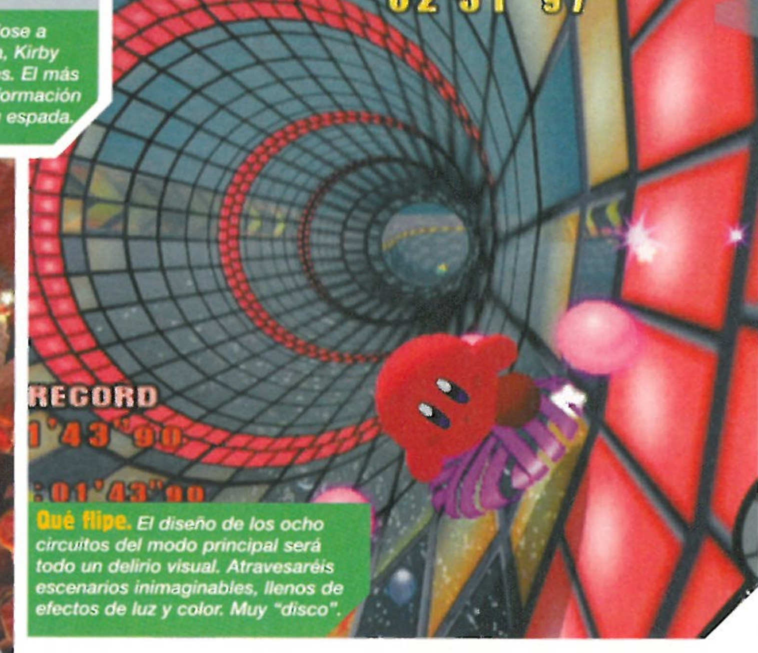
Kirby es ¿Link? *Zampándose a sus rivales en plena carrera, Kirby adquirirá diferentes poderes. El más espectacular será su transformación en Link, con el poder de su espada.*



Multijugador. *Las carreras serán para cuatro jugadores, y agarraos porque se especula con una conexión entre GameCubes para habilitar a 8 Kirbycorredores.*



¿Y esto? *Pues así será la vista en el modo de juego Top Ride. Todo el circuito a nuestra disposición con una perspectiva superjugable. ¿No te animas a dar unas vueltas?*



Qué flipe. *El diseño de los ocho circuitos del modo principal será todo un delirio visual. Atravesaréis escenarios inimaginables, llenos de efectos de luz y color. Muy "disco".*



pedidos por teléfono 902 17 18 19

Promociones no acumulables a otras ofertas o descuentos. Precios válidos y vigentes del 15 de septiembre al 15 de octubre.

pedidos por internet www.centromail.es

Impuestos incluidos

ASÍ SON LOS NUEVOS POKéMON

¡¡PARA GAMECUBE Y GAME BOY ADVANCE!!

¿Alucinando aún con tu cartucho de Pokémon Rubí o Zafiro? Pues, si tanto te gusta el mundo de Pikachu y compañía, vas a alucinar con los títulos que Nintendo está preparando para los próximos meses. ¡Cuatro verdaderos "pokébombazos"!



DATOS DEL REPORTAJE

- **CONSOLA:** GameCube + GB Advance
- **TIPO DE JUEGO:** Combate + archivo Pokémon + interactivo + pinball
- **FECHAS:** Noviembre 2003 - 2004
- **ATENCIÓN A:** Pokémon Pinball. Será el primero en salir y promete diversión total.

¡¡MARCHANDO UNA DE DATOS!!



CONSOLA:
→ GAMECUBE

TIPO DE JUEGO:
→ ARCHIVO

LANZAMIENTO:
→ PRINCIPIOS DE 2004

↓ LO MÁS DESTACADO



GUARDAR 1.500 POKéMON
En las cajas de un cartucho Rubí o Zafiro caben un máximo de 420 Pokémon. Con «Pokémon Box» podrás tener 1.500 Pokémon en una sola tarjeta de memoria de GameCube.



ORGANIZAR TUS POKéMON
Organizarlos por tipo, nivel, nombre o lo que quieras, y también mirar todos los datos de cada uno con una Pokédex del tamaño de la pantalla de tu televisor. Un verdadero lujo.



JUGAR CON RUBÍ/ZAFIRO EN TU TV
El mismo cable que utilizarás para pasar tus Pokémon del cartucho a «Pokémon Box», el Cable Game Boy Advance, será el que te permitirá seguir tu aventura en el televisor.

EL "POKECAJÓN"

POKéMON BOX

Así que eres uno de esos jugadores de Pokémon que se quejan porque no le caben los bichos en el PC, ni puede cazar todos los que quisiera, ni... ¡pues aquí tienes la solución!

Aunque en tu cartucho de Rubí o Zafiro hay 14 cajas para guardar Pokémon, con esto de las personalidades, gusta tener muchos pokémon distintos y... resulta que no puede uno guardar tantos como quisiera, ¿verdad? Pues para evitar este problema, Nintendo nos traerá «Pokémon Box». **Será un DVD para Cube, pero no exactamente un juego.** Más bien, una **"utilidad" exclusiva para Pokémon Rubí y Zafiro.** Además de guardar hasta 1.500 Pokémon en una tarjeta de memoria (que quizás venga incluida, pues se están estudiando distintos planes de lanzamiento), permitirá **jugar Rubí y Zafiro en el televisor,** a través del cable Advance-Cube, sin necesidad de Game Boy Player, ni nada. Interesante, ¿eh?



En las cajas de «Pokémon Box» podremos guardar hasta 1.500 Pokémon y organizarlos con la ayuda de un cómodo puntero.



Esta hermosa jovenzuela será la encargada de darnos la bienvenida al DVD de «Pokémon Box», y de acompañarnos por todos los menús y opciones que lo conformarán.

¡¡MARCHANDO UNA DE DATOS!!



CONSOLA:
→ GAMECUBE

TIPO DE JUEGO:
→ COMBATE

LANZAMIENTO:
→ MEDIADOS DE 2004

↓ LO MÁS DESTACADO



LUCHAR CON TODOS LOS POKéMON
Si tu primer cartucho Pokémon ha sido Rubí o Zafiro, te sorprenderás al ver Pokémon que no conoces. Tranquilo, pertenecen a las ediciones anteriores para GB Color: Oro, Plata y Cristal.



COMBATES CON EFECTOS DE CINE
La potencia gráfica y sonora de GameCube (y el arte de los desarrolladores de Nintendo, por supuesto) nos brindarán los combates Pokémon más espectaculares nunca vividos.



JUGAR 4 PERSONAS A LA VEZ
Conectando cada uno su GBA a una Cube (con el cable, claro), podremos disputar combates entre cuatro entrenadores, por parejas, utilizando los Pokémon entrenados en la aventura Rubí/Zafiro.

UN "STADIUM" SUPERIOR

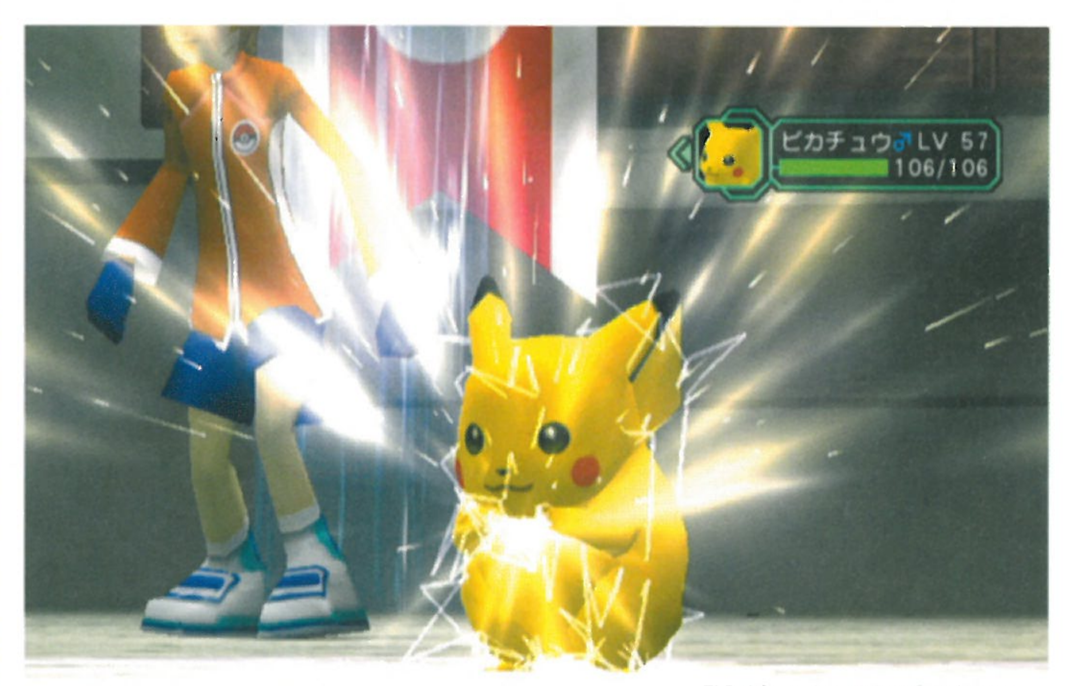
POKéMON COLOSSEUM

Si te apasiona luchar con tus Pokémon, ganar a todo el que se ponga por delante y demostrar públicamente tu sabiduría como entrenador, este va a ser tu juego.

Seguro que todo Pokémaniaco ha jugado, o al menos conoce, las dos entregas de «Pokémon Stadium» que aparecieron en la añorada Nintendo 64. Un juego en el que podías introducir los Pokémon entrenados en Game Boy y utilizarlos en emocionantes batallas contra los entrenadores del cartucho de N64. Pues "Colosseum", podría decirse, **es como la próxima entrega de "Stadium", pero para Cube.** Mediante el cable Advance-Cube podrás "subir" todos los pokémon de Rubí y Zafiro que te hagan falta para las batallas en 3D que se desarrollarán en tu TV, con alucinantes efectos gráficos en cada ataque, y un animado comentarista "berreando" en castellano durante los **combates de 1,2,3... ¡y 4 entrenadores!**



Con «Pokémon Colosseum» podrás ver a todos tus Pokémon de Rubí y Zafiro con el fabuloso look poligonal de GameCube.



El Pokémon "estandarte" de la serie, el majuelo Pikachu, también acudirá a batirse el cobre contra quien haga falta en las batallas de «Pokémon Colosseum» para GameCube.

¡¡MARCHANDO UNA DE DATOS!!



CONSOLA:
→GAMECUBE

TIPO DE JUEGO:
→AVENTURA

LANZAMIENTO:
→MEDIADOS DE 2004

↓ LO MÁS DESTACADO



EXPLORAR CON PIKACHU
Será más parecido a guiarle que a manejarlo directamente, ya que lo haremos mediante un cursor, pero deberemos rebuscar en todo el variado y extenso mundo de los Pokémon.



VER PROGRAMAS POKéMON DE TV
Cuando hayamos restaurado alguno de los programas, podremos verlo a pantalla completa en nuestra TV. Habrá concursos de preguntas y respuestas, donde los Pokémon sudarán lo suyo.



CORTOMETRAJES EXCLUSIVOS
En concreto, sabemos que se incluirán "cortos" nunca vistos de "Pichu Bros.". El resto de extras exclusivos aún no han sido difundidos, pero todos tendrán calidad DVD de imagen y sonido.

LA TELEVISIÓN EN TU TELEVISIÓN

POKéMON CHANNEL

Seguro que además de jugar con tu Cube y tu Advance, también te gusta ver la tele de vez en cuando, ¿verdad? Pues con este juego... ¡podrás hacer las dos cosas a la vez!

El mundo Pokémon tendrá un canal de televisión. Se llamará Pokémon Channel, y todos los Pokémon podrán disfrutar de sus emisiones. Pero, un día, ¡desaparece parte de los metrajes que tenían preparados para la emisión! Y nosotros, manejando a Pikachu, tendremos que ir por ahí buscándolos. Visitaremos bosques, playas y montañas donde encontraremos a muchos otros Pokémon que harán lo posible por ayudarnos. Al fin y al cabo, ellos también querrán ver los **informativos, concursos, publicidades y películas que emitirá de nuevo el canal** al conseguir las partes perdidas de cada programa. Y además, si encontramos unas cositas denominadas "Nicecards", **¡podremos jugar con una versión virtual de Pokémon Mini!**



Asistiremos a singulares eventos, como la actuación de un Squirtle cantor con gafas de sol. Este juego habrá que verlo. Literalmente.



Además de Pikachu, encontraremos decenas de Pokémon, rescatados de las ediciones anteriores y de Rubí y Zafiro, que nos ayudarán a restablecer el orden en el "Channel".

¡¡MARCHANDO UNA DE DATOS!!



CONSOLA: → ADVANCE

TIPO DE JUEGO: → PINBALL

LANZAMIENTO: → NOVIEMBRE DE 2003

↓ LO MÁS DESTACADO



DOS MESAS, RUBÍ Y ZAFIRO
Y en cada una de ella podremos encontrar exactamente a los mismos Pokémon de cada edición. Es decir, que para hacerte con todos tendrás que jugar ambos tableros muy a fondo.



PREEVOLUCIONES Y... ¡SORPRESAS!
En cada mesa habrá una zona con un huevo Pokémon que, si es calentado, eclosionará. De este huevo saldrán todas las preevoluciones, como ese Azurill. Y si... bueno, ya lo descubriréis.



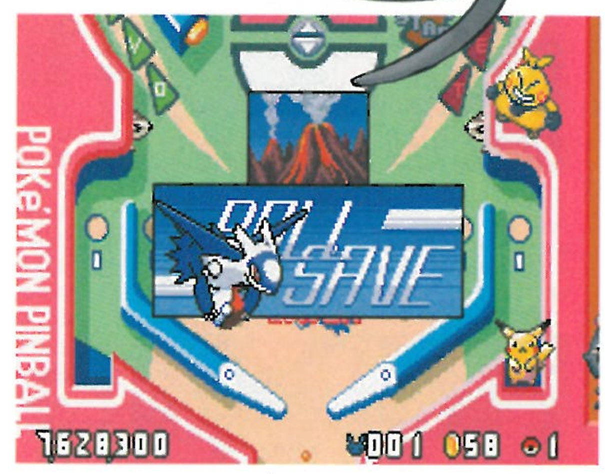
MINIJUEGOS DE BONUS
Realizando ciertos objetivos en la mesa principal, se abrirán minijuegos como éste, en el que Kecleon se volverá invisible y sólo podremos darle bolazos recogiendo un visor especial. ¡Qué flipe!

UN POKéMON PARA "FLIPPARSE"

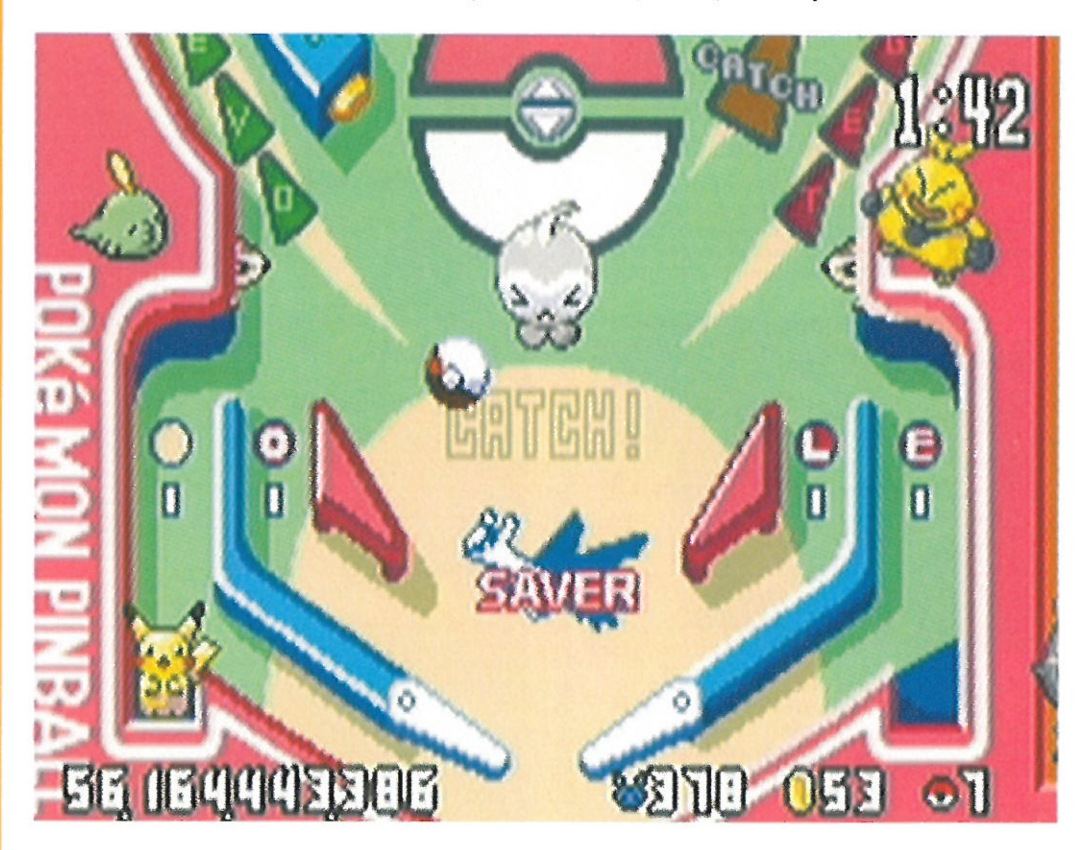
POKéMON PINBALL

¿Aún no has podido capturar todos los Pokémon de Rubí y Zafiro? Pues Nintendo te ofrecerá otra manera de conseguir los doscientos: ¡a Pokébolazo limpio!

Tuvisteis Game Boy Color? ¿Y no echáis todavía partiditas a aquel «Pokémon Pinball» tan divertido? Seguro que sí, y fijo que estáis deseando **capturar a todos los nuevos Pokémon en las nuevas mesas,** Rubí y Zafiro, que incluirá este «Pokémon Pinball» para GB Advance. La mejora técnica será evidente, que para eso será de Advance, y podremos ver gran **cantidad de animaciones y alucinantes efectos visuales** en nuestra pantallita. Pero también evolucionará en jugabilidad. En Nintendo han ideado **nuevos tableros** que, a pesar de no resultar complicados, tendrán muchas sorpresas para los más hábiles y una gran variedad de bonus, en forma de minijuegos, donde hincharse a puntos, que es lo suyo, ¿verdad, Míster?



Las mesas estarán llenas de Pokémon de Rubí y Zafiro. Aquí podéis ver a Latios, Pikachu, Makuhita y dos morrillos de Linoone.







Deluxe Pack

- Auriculares.
- Adaptador para auriculares.
- Soporte para recarga.
- Protector de goma.
- Adaptador para coche.
- Lupa.
- Correa.
- Empuñadura.





Starter Pack

Logic 3

- Auriculares
- Adaptador para auriculares
- Cargador USB
- Bolsa de transporte
- Limpiador de pantalla
- Correa

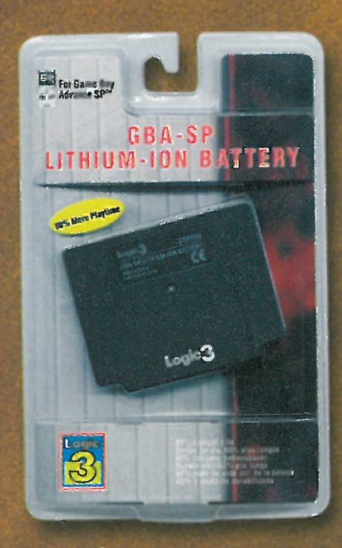
¿Conoces lo último para tu GBA-SP?



ADAPTADOR
A CORRIENTE



AURICULARES ESTÉREO
+ CABLE ADAPTADOR



BATERÍA LARGA DURACIÓN
(HASTA 32 HORAS)



ESTACIÓN DE CARGA
CON CABLE USB

DE VENTA EN GRANDES SUPERFICIES Y TIENDAS ESPECIALIZADAS. Más información en: TEL.: 91 144 0660 - www.hnostromo.com

Esta película sólo se verá en tu GameCube

STAR WARS REBEL STRIKE

La nueva entrega de «Star Wars» volverá a levantar pasiones. Te hará sentir todo el poder de su Fuerza.

DATOS DEL JUEGO



- GAMECUBE
- SHOOTER
- OCTUBRE
- Compañía: **LUCASARTS**
- Equipo: **FACTOR 5**
- Origen del Juego: **ALEMANIA/USA**
- Jugadores: **1-2**

ADEMÁS SABEMOS QUE...

- **En USA se ha puesto en marcha una promoción muy interesante** con este juego: todo aquel que lo reserve se llevará un disco que incluirá el clásico arcade de Atari "Star Wars" entre otras sorpresas.
- **Los programadores han desarrollado un nuevo motor gráfico** que permite poner en pantalla nada menos que 100 naves simultáneamente.

EL SHOOTER DEFINITIVO

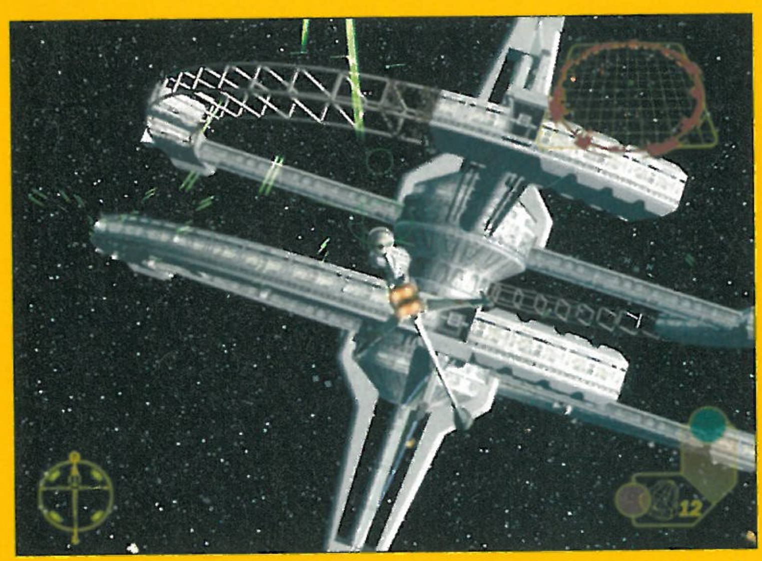
- «Rebel Strike» se va a convertir en uno de los títulos más gordos del año.

El nivel de Hoth será uno de los más espectaculares. ¡Podremos subirnos incluso a los enormes Taun Taun!

LOS AT-ST serán nuestros rivales más fieros en los niveles que transcurran en la superficie de los planetas. Para hacerlos caer, deberéis bloquear sus patas con un cable. ¡No será fácil, pero sí espectacular!

El regreso del "shooter" más rompedor jamás concebido es inminente. «Rebel Strike», la continuación del aclamado «Rogue Leader», viene **dispuesto a romper todos los moldes** tanto en jugabilidad como en posibilidades de juego y tecnología. Esa es la conclusión a la que hemos llegado tras flipar durante unas cuantas horas con una versión muy avanzada del juego. ¡Sí, una auténtica PASADA!

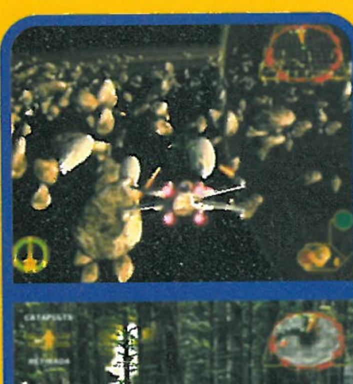
Como en el anterior, el argumento de esta "película" nos pondrá en la piel de Luke Skywalker, de Wedge Antilles y de otros destacados miembros de la República. Junto a estos héroes tendremos que superar una buena colección de niveles -de inicio habrá más de una docena- **ambientados en los episodios 4, 5 y 6 de la saga galáctica.** Dichas fases se desarrollarán en planetas tan conocidos como **Hoth, Tatooine o Endor,** lugares que lucirán un aspecto y ambientación tal cual nos han hipnotizado en las películas de la saga. Nuestro cometido será desbaratar los siniestros planes del Imperio, liderado por Darth Vader, que quiere hacerse con el control de la



Te meterás en el papel de los jedi más poderosos, con un objetivo claro: acabar con las fuerzas del lado oscuro. Y ni la Estrella de Muerte aguantará nuestros ataques.



En todos los niveles disfrutaremos con el espectáculo de cientos de láser desfilando por la pantalla. Será como tomar parte activa de una película de acción total.

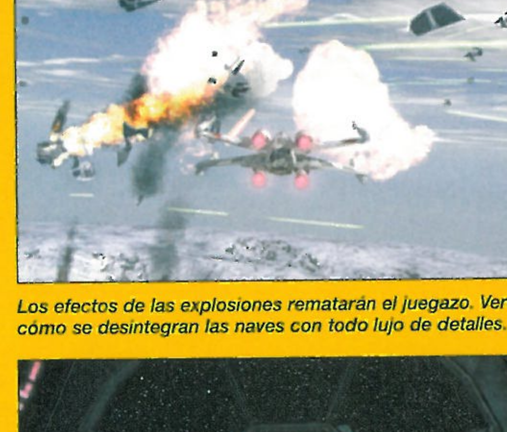


LAS NAVES MÁS REBELDES

En el juego tendremos la oportunidad de pilotar un buen número de naves aliadas. Estarán todas las que ya conocéis, como el SnowSpeeder, el A-Wing o el potente X-Wing, pero también habrá hueco para unas cuantas nuevas, como la ultra-rápida Speeder Bike. Y eso no es todo, además podremos subirnos a un AT-ST del bando oscuro. ¡Alucina!



Fuera de las naves, el sable luz es el arma indispensable. En estos niveles el shooter dejará paso al beat'em up.



Los efectos de las explosiones rematarán el juegazo. Veremos cómo se desintegran las naves con todo lujo de detalles.



Para dar con los objetivos de las misiones tendremos que utilizar el rádar. Así nos orientaremos con más facilidad.



Este visor especial nos servirá para localizar a nuestros rivales con mayor rapidez. En algunas fases será imprescindible.

galaxia. Pero el pobre Darth no sabe con quién se está metiendo...

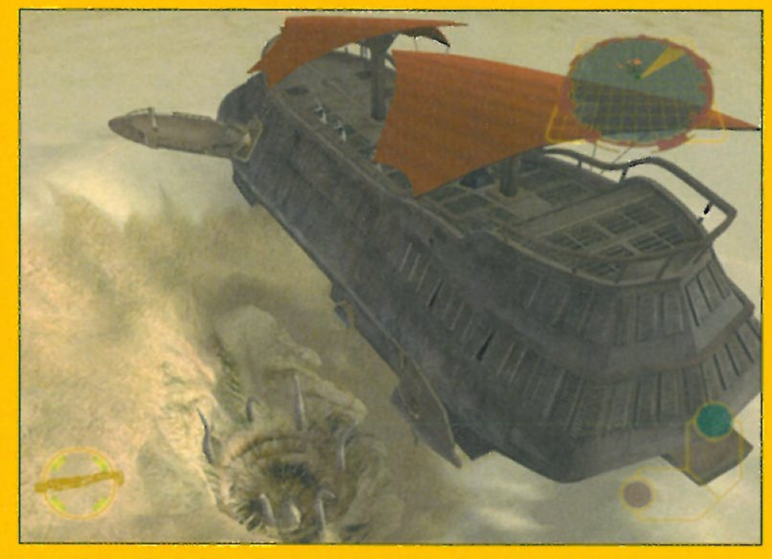
Por tierra, mar y aire

Para hacer frente a sus tropas podremos contar con una amplia gama de naves aliadas. La que emplearemos más a menudo será el impresionante **X-Wing, pero también podremos pilotar el famoso Halcón Milenario, el SnowSpeeder** y el resto de vehículos que Luke y compañía suelen dominar en las películas... sí, y apuntad que habrá algunas naves **totalmente nuevas, diseñadas exclusivamente para este juego.** A los mandos de estos "cacharros" voladores tendremos que eliminar desde las alturas a cualquier enemigo que aparezca en pantalla mientras tratamos de cumplir una serie de misiones bastante variaditas, como proteger convoyes aliados o neutralizar a tiro limpio campos de fuerza enemigos. Sin embargo, en esta ocasión no todos los combates van a ser aéreos. A diferencia del anterior «Rogue Leader», en este

POR AIRE... ¡Y TAMBIÉN "A PATITA"!

¡PODREMOS BAJARNOS DE LAS NAVES Y RECORRER VARIAS SECCIONES A PIE! Una de las novedades más impactantes de «Rebel Strike» será que podremos controlar tanto a Luke como al resto de héroes fuera de las naves. En estas fases tendremos que dar caña a los enemigos con la espada láser, la pistola, o bien adentrarnos en su territorio haciendo gala de la mejor técnica de infiltración.




La ambientación será uno de los puntos fuertes. Reviviremos las situaciones más conocidas de los episodios "clásicos" de la saga. ¿A que ésta os suena?


Una de las misiones más interesantes se desarrollará en una nave del Imperio. En ella tendremos que disfrazarnos de soldados imperiales para pasar desapercibidos.


La maniobrabilidad de las naves nos permitirá esquivar estos letales láser casi sin despeinarnos.


Si logramos hacernos con el control de un AT-ST podremos disfrutar de una potencia de fuego impresionante. ¡Así daremos caña a las fuerzas imperiales!

EMOCIÓN PARA COMPARTIR



UNA DE LAS SORPRESAS MÁS INCREÍBLES QUE NOS DEPARA «REBEL STRIKE» será la posibilidad de jugar en compañía de un amigo al «Rogue Leader» original. Pero lo realmente flipante es que este modo cooperativo ofrecerá la misma calidad técnica del juego original, y la acción no sufrirá lo más mínimo. Además, cuando superéis este modo, podréis echar mano de un irresistible duelo cara-a-cara contra un amigo, en igualdad de condiciones técnicas.

La calidad técnica de «Rebel Strike» os dejará alucinados. Al jugar, tendréis la sensación de estar "actuando" en una de las películas de la saga. Y además, sólo estará en GameCube.

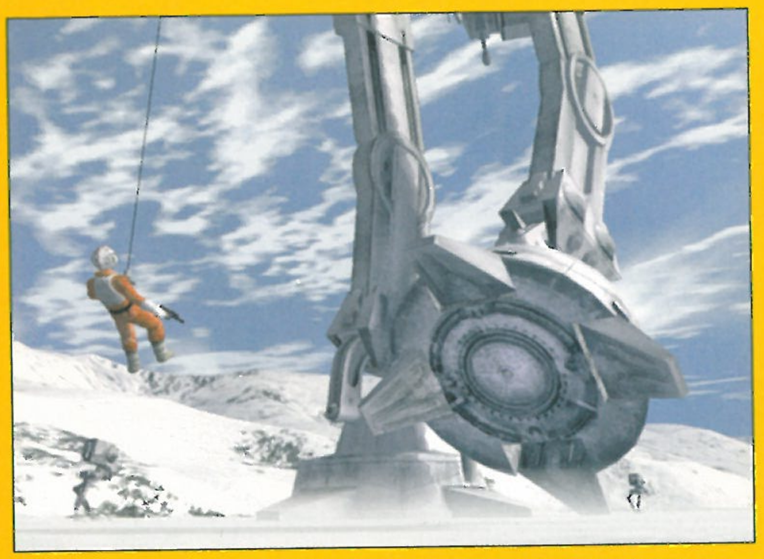
juego... **¡vamos a poder bajarnos de las naves** y recorrer a pie los escenarios! Una novedad que hará que la **acción sea más variada y divertida** que nunca.

Búscate un amigo, ¡YA!

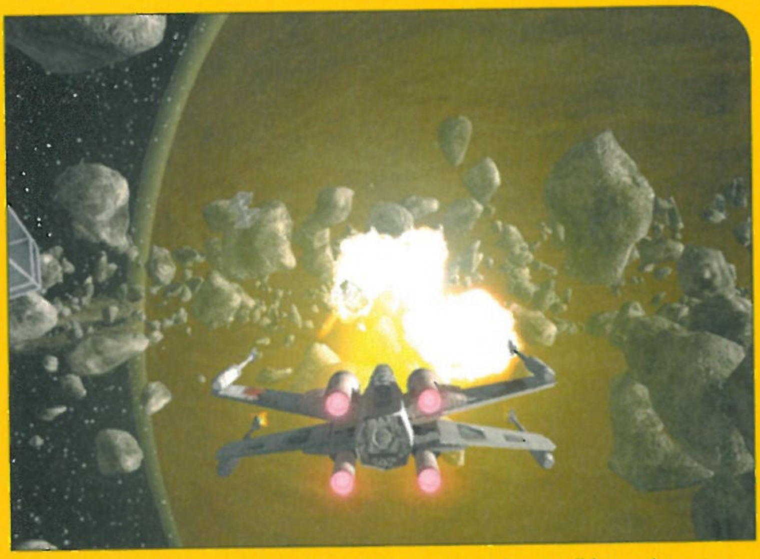
Aparte de este significativo cambio en el desarrollo del juego, «Rebel Strike» nos deparará una sorpresa todavía más impactante: podremos **jugar en compañía de un amigo a «Rogue Leader»** (¡sí, sí, el juego completo!) gracias a un **modo cooperativo extraordinario.** ¡Lo que faltaba! O sea, que en realidad este juego será una especie de 2 por 1. ¡Ah! y por si no te pareciera suficiente, también nos ofrecerá la posibilidad de enfrentarnos a un oponente cara a cara en **apasionantes duelos aéreos** que nos mantendrán pegados a la pantalla durante mucho tiempo.
Y lo mejor de todo es que la acción no sufrirá ralentizaciones de ningún tipo. Todo irá fluido, tanto como en los modos para un jugador.

Revolución técnica

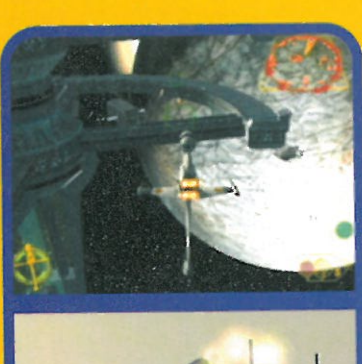
Una de las mayores virtudes que siempre han caracterizado a esta saga ha sido su **espectacular apartado gráfico,** y os aseguramos que «Rebel Strike» no va a defraudar. Al contrario: a nosotros nos ha parecido de lo más impactante que vamos a ver en GameCube (y en



La forma de acabar con los AT-ST variará un poco esta vez. Ahora tendremos que usar un cable especial para escalar por ellos y destrozar la cabina desde el interior.

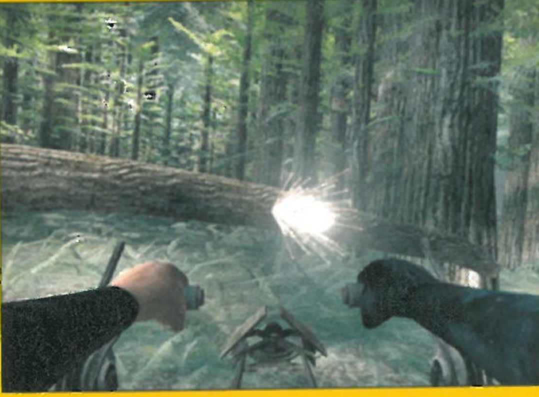


En este campo de asteroides las tropas del Imperio nos han tendido una trampa, y montones de TIE Fighters y otras naves rivales se lanzarán a por nosotros.



¡QUÉ GENIAL ESPECTÁCULO!

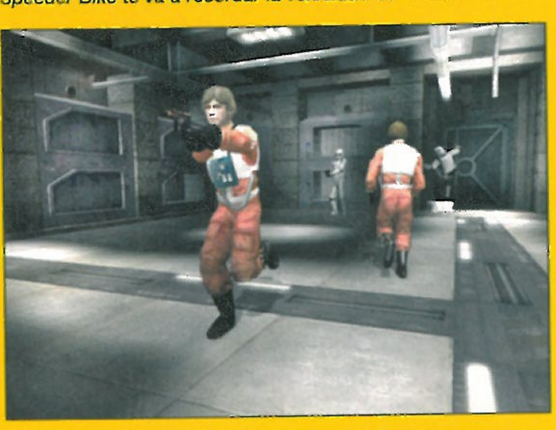
Hay juegos que entran por los ojos, y desde luego aquí tenemos uno de los mejores ejemplos. De hecho, te adelantamos que «Rebel Strike» va a situar el listón técnico de GameCube por las nubes. Vas a flipar con el modelado de las naves, el detalle de los escenarios y, especialmente, la calidad de los numerosos efectos especiales durante las batallas.



En los bosques de Endor, la carrera a los mandos de una Speeder Bike te va a recordar la velocidad de «F-Zero GX».



Esta nave será una de las novedades del juego. A sus mandos tendremos que acabar con un campo de fuerza enemigo.



Cuando controlemos a Luke podremos realizar una gran gama de movimientos, como disparar, saltar o rodar por el suelo.



La vista desde el interior de las cabinas nos sumergirá en el papel de pilotos, ofreciéndonos escenas espectaculares.

cualquier máquina). Para empezar, los **modelos de las naves superarán en calidad y detalle** a los que se utilizaron en los filmes (que ya es decir), y los decorados gozarán de una plasticidad y belleza que harán que se te caiga la baba frente a la tele. Además, «Rebel Strike» contará con una **buena ración de efectos especiales,** y durante los combates podremos observar desde luz en tiempo real a niebla volumétrica, pasando por distorsiones por el calor, transparencias y otras virguerías técnicas. De verdad, no os lo vais a creer cuando lo veáis en movimiento. Y qué decir del sonido: la banda sonora será la misma que compuso John Williams, los efectos de sonido serán clavados a los de las películas y encima el juego usará **Dolby Pro Logic II** para que todo se transmita con una nitidez extraordinaria.

Si aún no has escuchado en tu interior la llamada de la Fuerza, es que... ¡pero mira esas increíbles pantallas, hombre! ¿No te parece lo más flipante que has visto?

UN JUEGO DE PELÍCULA

EL DISCO INCLUIRÁ UN BUEN NÚMERO DE VÍDEOS Y CLIPS EXTRAÍDOS DE LAS PELÍCULAS. El argumento de «Rebel Strike» nos trasladará a los episodios clásicos de la saga, los que protagonizan Han Solo y compañía. Entre fase y fase disfrutaremos de unas cuantas escenas de estas películas. Por si aún no tenías los pelos de punta, para que te emociones un poco más. Y te creas un Jedi, también.



¡Goku prepara un nuevo ataque: Game-Cube-Ha!

DRAGON BALL Z

Bandai y Atari nos brindarán la oportunidad de pelear con todos los personajes de la serie de TV.

DATOS DEL JUEGO

- GAMECUBE
- LUCHA
- 24 DE OCTUBRE
- Compañía: **ATARI**
- Equipo: **DIMPS CORPORATION**
- Origen del Juego: **JAPÓN**
- Jugadores: **1-2**

ADEMÁS SABEMOS QUE...

El equipo de desarrollo, Dimps, está trabajando ya en la segunda parte de este título, en el que van a cambiar el aspecto gráfico del juego... ¡para hacerlo más cercano aún al look de la serie! Con ese fin, han desarrollado una variación de la técnica Cel-shading que, en honor al creador, han bautizado como Toriyama-shading.

SE VENDERÁ SOLO

Los usuarios de GC querían un juego de Dragon Ball, y Atari les traerá el mejor.



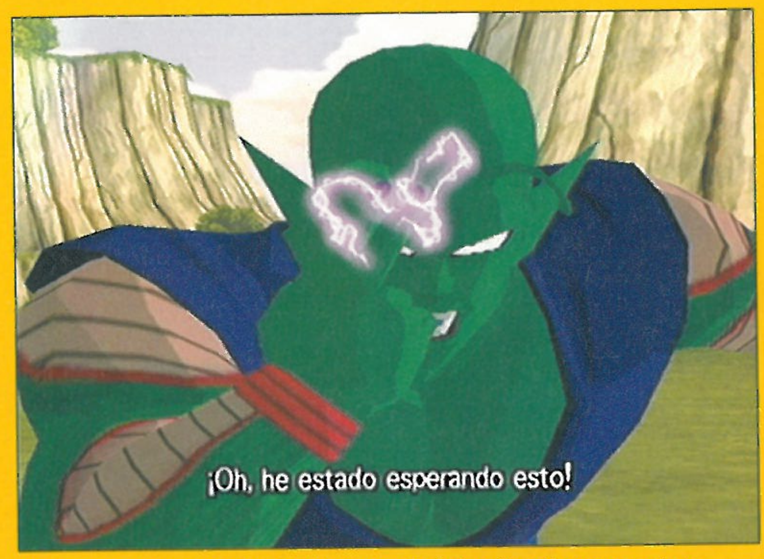
El apartado visual de "DBZ: Budokai" plasmará a la perfección el estilo de la serie de TV.

¡No te frotes más los ojos, que es verdad! Goku volverá a corretear en Nintendo tras sus dos exitosas apariciones en Advance, pero ahora... ¡ahora le toca probar en GameCube, la más potente de las consolas Nintendo, JA, JA, JAAA! (¡ejem!). Y Dimps, el equipo que desarrolla el título, va a aprovechar la citada potencia para brindarnos **el juego más completo que haya protagonizado el famoso Saiyan** en toda su dilatada carrera "videojueguil". Que parecerá mentira, pero lleva en esto desde los tiempos de la adorada NES, el chaval.

GOKU. Pues... ¿qué te podemos contar de un personaje tan conocido? Y más aún por los nintenderos, pues Goku no ha dejado pasar una sola consola de Nintendo sin hacer al menos una aparición en cada una.

Se valorará experiencia

A quien no haya visto la serie (¿qué pasa, acabas de llegar al planeta?) quizá los gráficos le parezcan simplistas; pero quien la haya seguido ya estará babeando porque, desde luego, **estas pantallas podrían pasar por fotogramas del anime.** El estilo del creador, Akira Toriyama, se respetará en todos los aspectos, es decir, el trazo característico de los personajes, los colores lisos, los mastodónticos escenarios abiertos que aderezaban el anime... y los alucinantes efectos de los ataques también, claro. Al ver **un Kame-hame-ha iluminando con su resplandor las manos de Goku** y la pedazo de explosión que se producirá al llegar al oponente, se nos va a poner una cara de enmarcar. Pero no sólo de Goku y sus Kame-hame-ha vivirá este DVD. Contaremos con **la presencia de veintitrés (23, sí) de los guerreros** más famosos de la serie, cada uno con **alrededor de sesenta (que sí, que 60) combos:** Gohan, Piccolo, Trunks, Dr. Gero, Nº 15, Nº 16, Célula... Sí, exactamente desde la llegada de Raditz hasta los juegos de Célula, ya que el juego **seguirá el argumento del anime al pie de la letra,** hasta el punto de que algunos de los diálogos de las escenas entre pelea y pelea, serán los que pudimos escuchar en la tele. Y, hablando de escuchar, hay que decir que, por el momento, el juego vendrá con las voces (y berridos) en japonés



¡Y nosotros, y nosotros, Piccolo! ¡Un Dragon Ball clavadito a la serie, en el que pudiéramos luchar con todos los personajes importantes, en castellano, y en Cube!



Los efectos del anime, como la desaparición del escenario cuando hay un intercambio de golpes a toda velocidad, también estarán reflejados con fidelidad.



UN TOQUE DE ORIGINALIDAD

Cuando por fin tengas el juego te llevarás alguna sorpresa si pruebas el modo historia. Entre combate y combate, a veces te propondrán una prueba que nada tendrá que ver con la lucha. La primera consistirá en mantener quietecito a Raditz para que Piccolo pueda eliminarlo. Tendrás que rotar el stick a un lado u otro para mantenerlo dentro de la línea naranja.



A medida que avancemos en el modo historia se nos dará el control sobre nuevos personajes. Trunks y Satán serán dos de los luchadores a desbloquear de esta manera.



Con las "magias", la pantalla se inundará de luz y el enemigo de rabia.



El combate se podrá desarrollar tanto en tierra como a 10 metros del suelo.

«Dragon Ball Z: Budokai» ofrecerá la mejor lucha, manteniendo el estilo visual de la serie de animación. Manejaremos a Goku, Piccolo, Gohan... ¡en total, 23 personajes Dragon Ball!

y subtítulos en castellano. Puede resultar curioso, pero, desde luego, sería un puntazo escuchar a los mismos actores de doblaje en castellano que se lucieron en la serie.

Dicho de otro modo

Que el juego que se avecina, además de ofrecer un **nivel de fidelidad absoluto con el anime,** nos brindará muchas horas de diversión gracias a los cinco modos de juego (¡que sí, hombre, 5!, ¿cómo hay que decir las cosas?) que incluirá. Desde el modo historia, el que mostrará las citadas escenas del anime que nos tienen locos, hasta **el modo torneo, en el que nos enfrentaremos a la mayoría de los luchadores del plantel,** en el mismo escenario donde se celebra el torneo de la serie de TV. Y también contaremos con un toque de estrategia, ya que, ganando torneos, **podremos comprar píldoras de habilidades que luego podremos incorporar a nuestros héroes** para personalizar el estilo de lucha de quien queramos. Por supuesto, existirá **la posibilidad de jugar contra adversarios humanos** en el modo versus, para lo que podremos elegir incluso al mismo personaje y decidir quién es el verdadero Goku. Vamos, que vuelvas a ver todos los capítulos que tengas de Dragon Ball, porque para jugar a esto en GameCube vas a tener que sabértelas todas.

UN TORNEO COMO EN LA SERIE

EL MODO MÁS RÁPIDO PARA GANARLO TODO DE GOLPE. Entrando en el modo torneo, tendremos que enfrentarnos a tres adversarios en emocionantes combates eliminatorios (he ahí parte de la emoción) y, si conseguimos llegar a la final, nos premiarán con una cantidad de dinero (más si quedas vencedor del torneo, claro). Y, con esas pelillas, podremos comprar nuevos golpes para nuestro luchador, en forma de pildorillas.



En el torneo no habrá piedad y, aunque sea feo, Gohan tendrá que...



...pegar a su padre. Eso sí, Goku no se dejará ganar y usará su gran...



...repertorio de golpes, "magias" y presas hasta ¡alcanzar la victoria, ja!

Más rápido de lo que jamás imaginarías

F-ZERO GX

Uno de los "cracks" de Nintendo, sin duda el más veloz, está a punto de dar el golpe en GameCube.

DATOS DEL JUEGO

- GAMECUBE
- VELOCIDAD
- 31 DE OCTUBRE
- Compañía: **NINTENDO**
- Equipo: **AMUSEMENT VISION**
- Origen del Juego: **JAPÓN**
- Jugadores: **1-4**

ADEMÁS SABEMOS QUE...

Una cosa divertida: habrá un garaje donde podremos "customizar" nuestra nave. Elegiremos el tipo de nave, el "cuerpo" principal, la pintura e incluso toques finales en plan tunning.

¡SUPERSÓNICO!

¿Crees que hay algo más rápido?, ¿la montaña rusa de Batman?, ¿el Columbia?, ¿un carterista en la Puerta del Sol? Qué va, esto es más aún.



Velocidad y habilidad serán las claves de este juegazo. Tendréis que ir muy rápido para ganar, pero también conocer a fondo los circuitos.

Por fin llega a GC el **prestigioso arcade de velocidad de Nintendo,** listo para poner un punto de distinción y de paso romper todos los records de velocidad. Aquí ya hemos tenido la suerte de echar mil partidas con la versión japonesa y os podemos asegurar que aún nos tiemblan las piernas de la experiencia. **¡A qué velocidades se mueven estas naves!** De verdad, nunca antes habíamos visto nada más rápido. Pero aunque **el vértigo será uno de los puntos claves del juego,** «F-Zero GX» nos tiene reservadas un montón de sorpresas más.

Por ejemplo, **30 naves diferentes,** cada una con sus características de velocidad, resistencia control... Eso sí, no busquéis armas, pues el desarrollo se centrará exclusivamente en ir más rápido que los demás. Claro que eso no quiere decir que durante las carreras no podamos molestar a los rivales, pues sí que podremos realizar algunos movimientos con las naves (como giros de 360º) para **tratar de sacarles de la pista.** Que tampoco se trata de ser unos santos.

Hablando de circuitos, tendremos **15 recorridos** a nuestra disposición, que contarán con un **trazado enrevesado al máximo:** tirabuzones, loopings o peligrosos saltos son sólo unos ejemplos de los obstáculos con los que habrá que "lidiar". Pero más allá del concepto también tenemos que destacar su **innovador diseño,** que nos trasladará a escenarios sorprendentes en los que tan pronto veremos peces volando como enormes construcciones egipcias. Entre estas emociones y la velocidad que llevaremos, ¡vaya marcha le vamos a dar al corazón, amigos!

EL CAPITÁN FALCON será uno de los 30 pilotos que encontraremos en el juego. Uno de los más populares y con mejor nave. Por eso protagonizará él solito un genial modo historia, creado especialmente para este título.

Pura competición

En cuanto a modos de juego, irá muy bien servido: nada menos que cinco diferentes. El que más llama la atención en el primer contacto es el **modo Historia.** En él adoptaremos el papel de Capitán Falcon y en su nave iremos completando desafíos que nos premiarán con puntos (para el garaje) y diferentes secuencias de vídeo. En


Los turbos serán imprescindibles para avanzar posiciones, y luego, si eso, ganar. Pero tendrás que utilizarlos con estrategia, porque no serán ilimitados.


¡Guau! Treinta naves en carrera, simultáneamente en pantalla, y el motor de juego sin inmutarse. Velocidad a tope, nada de ralentizaciones, "popping"... ¡La repera!

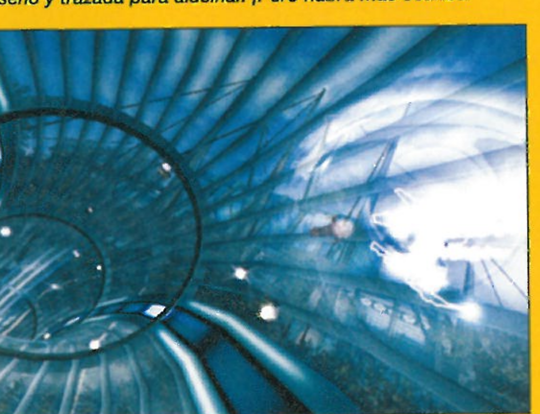


VELOCIDAD X4

Quiere decir que el modo multijugador será una pasada. Que participarán cuatro competidores al **mismo tiempo en carrera**, con las mismas naves y circuitos que hayamos desbloqueado en el resto de modos para un jugador... ¡Y que encima la sensación de velocidad será idéntica a la del modo normal! Ya podéis ir comprando pads nuevos y llamando a los amigos. ¡Va ser mundial!


No está mal para empezar: 15 circuitos de espectacular diseño y trazada para alucinar. ¡Pero habrá más ocultos!


Las repeticiones nos mostrarán planos espectaculares de la carrera, con los que babearemos con el apartado técnico.


En algunas ocasiones será posible correr tanto por el suelo como por el techo de la pista. ¡Cuidado con los mareos!


Las naves no llevarán ningún tipo de arma, aunque podremos empujar a los rivales para sacarles de la pista.

estos geniales FMV nos "colaremos" en la "otra vida" que hay detrás de cada corredor. ¡Qué emocionante!

Mucho ojo también al **nuevo modo multijugador** porque va a ser la bomba. Carreras a tope junto a tres amigos y con la misma sensación de velocidad que en el modo normal. Échale coca-cola, patatitas y la tarde perfecta. ¿Se te ocurre algo mejor?

Carreras espectaculares

El **apartado técnico** será otra de las revelaciones del juego. Aparte de la alucinante sensación de velocidad (con una tasa constante de 60 frames por segundo; esto para los más técnicos), el juego mostrará un **nivel de detalle flipante en naves y circuitos,** y además en cada prueba podremos contemplar **efectos gráficos increíbles como distorsiones o iluminación en tiempo real.** Aquí lo tenemos claro: desde 1990 que vimos el primer «F-Zero» para Super Nintendo, no ha salido nada más rápido. Y éste además, vendrá cargado de extras.

¿TE MOLARÍA SER FALCÓN?

EL CAPITÁN FALCÓN SERÁ EL HÉROE DEL NUEVO MODO HISTORIA. En su nave, deberéis afrontar los desafíos y escenarios que le esperan en cada circuito: hacer vuelta rápida, completar la pista en un tiempo límite, atravesar un túnel que está a punto de explotar... Cada desafío nos dará puntos para abrir los siguientes capítulos y también para usarlos en el resto de modos de juego.



Un héroe diferente que arrasará en tu Cube

VIEWTIFUL JOE

Lo último de Capcom va a crear estilo: un héroe con esa pinta no podría pasar desapercibido jamás.

DATOS DEL JUEGO

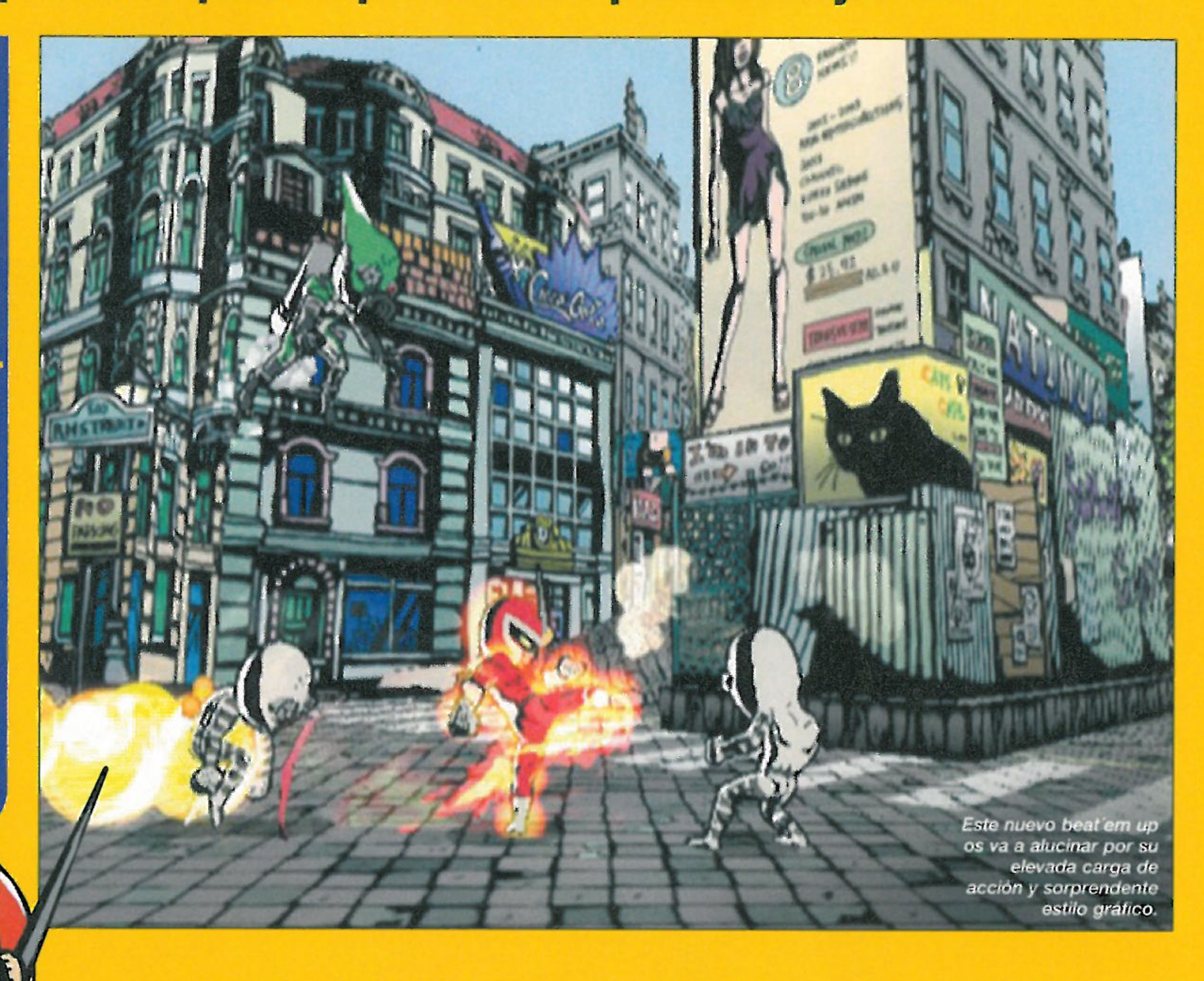
- GAMECUBE
- BEAT'EM UP
- 24 DE OCTUBRE
- Compañía: CAPCOM
- Equipo: CAPCOM
- Origen del Juego: JAPÓN
- Jugadores: 1

ADEMÁS SABEMOS QUE...

El productor, Atsushi Inaba, es aficionado a los culebrones de TV de superhéroes serie B. Por eso, el juego presenta varias influencias de personajes tan conocidos como los **Power Rangers** o **Ultraman**. Por su parte, el director del juego es **Hideki Kamiya,** el hombre que estuvo tras proyectos tan importantes como **«Devil May Cry»** o, el todavía más famoso, **«Resident Evil 2»**.

EL MÁS ORIGINAL

Este nuevo beat'em up de Capcom se convertirá en uno de los títulos **más frescos de GameCube,** tanto por su **desarrollo** como por su **innovador look,** en "cel shading".



Este nuevo beat'em up os va a alucinar por su elevada carga de acción y sorprendente estilo gráfico.

Imagina que una tarde cualquiera, mientras estás en el cine viendo una peli con tu novia, sale un "peazo" monstruo de la pantalla y va y la rapta. Y que tú, herido en tu orgullo, decides ponerte un traje rojo y salir en su búsqueda. ¿Locura? Pues así empieza el nuevo beat'em up que nos ha preparado Capcom.

En él nos pondremos bajo la piel de Joe, un superhéroe "diferente" con el que superaremos un buen número de fases usando todo tipo de golpes contra enemigos que no dejarán de aparecer. Al mismo tiempo que ejercitamos los puños, también afrontaremos **fases plataformeras,** cogeremos todos los ítems que aparezcan por la pantalla (vidas extra, salud, etc.) y, de cuando en cuando, resolveremos **algún puzzle.** Con tantas cosas, seguro que la acción no nos va a dar un segundo de respiro. ¡Qué divertido!

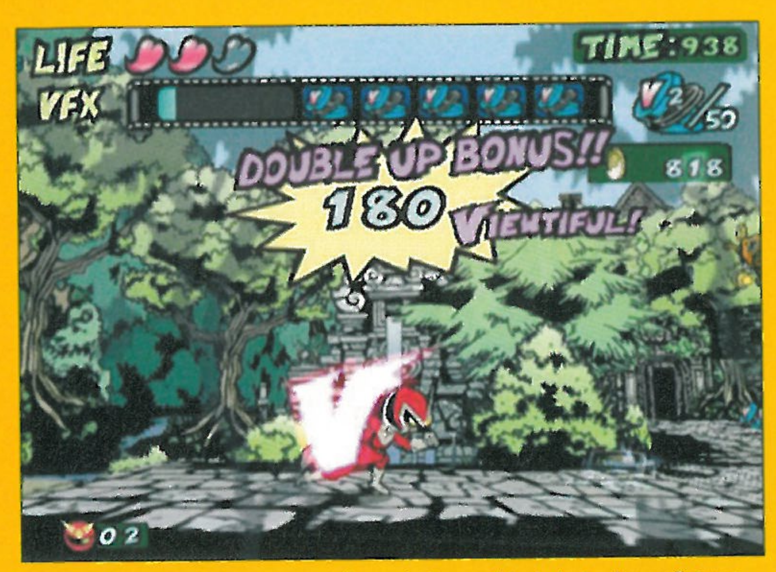
JOE, LO ÚLTIMO EN HÉROES. Sí, es este tipo de la izquierda; un humano corriente que un buen día adquiere poderes especiales y se lanza como un loco a rescatar a su novia (que debe estar muy bien para que aquí nuestro amigo acepte vestirse de semejante manera).

Un tipo con "poderío"

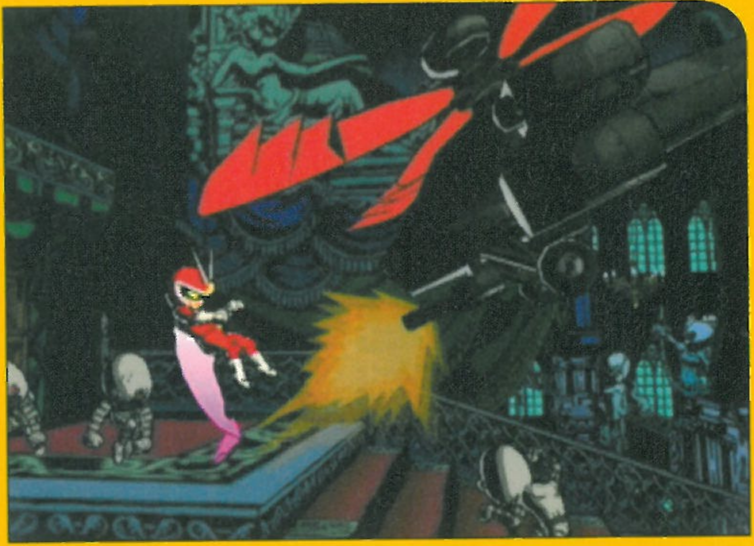
Uno de los atractivos del juego lo encontraremos en la **gran cantidad de acciones que realizará Joe.** Su repertorio de golpes incluirá un amplio abanico de puñetazos, patadas y combos de cientos de impactos que jubilarán casi de inmediato a cualquier enemigo. Eso, y además de ser la mar de vistosos nos permitirán conseguir un montón de puntos. Cuando las cosas se pongan feas, Joe podrá hacer uso de unos cuantos **superpoderes flipantes.** Por ejemplo un doble salto en el aire, ideal para alcanzar las plataformas más elevadas, o incluso la posibilidad de **acelerar la acción en cualquier momento** con sólo pulsar un botón. Usar esta técnica tendrá premio, y no sólo por las bofetadas a los rivales, sino también porque subirá nuestros poderes. Una bicoca, vamos.

El look más impactante

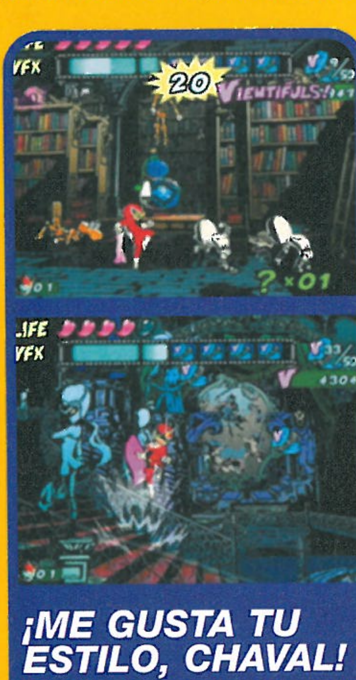
El **aspecto gráfico** de «Viewtiful Joe» será **de lo más original y fresco que hayáis visto.** Todo el juego **está diseñado en plan cómic japonés,** pero totalmente interactivo, eso sí. Tomemos a los personajes como ejemplo: desde el propio Joe hasta el



El repertorio de movimientos y castañazos de Joe os dejará alucinados: puñetazos, patadas voladoras... ¡Y podremos encadenar combos para conseguir puntos!



¿Cuántas veces te has tenido que enfrentar a un helicóptero como jefe final de un beat'em up? Si cuando decimos que este héroe es diferente... lo demostramos.



¡ME GUSTA TU ESTILO, CHAVAL!

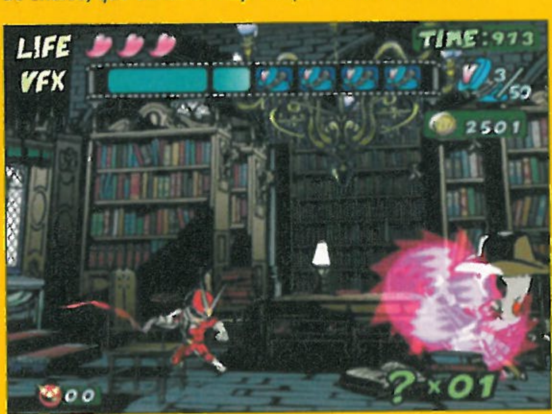
Uno de las cosas que más os llamará la atención de Viewtiful es su diseño gráfico. Tiene una estética que recuerda mucho a los típicos cómics japoneses, con héroes cabezones, desproporcionados, y decorados llenos de detalles, originales y muy coloridos. Pero lo mejor de todo es que os va a sorprender a cada nuevo paso. Y eso hoy en día es impagable.



La cámara realizará suaves zooms para mostrarnos planos así de chulos, que darán un toque espectacular a la acción.



El juego se desarrollará con scroll lateral, pero el diseño de los escenarios será en 3D y tan original como éste.



Algunos enemigos también serán capaces de realizar sus propios movimientos especiales. ¡Cuidado con ellos!



Durante la aventura podremos disfrutar de viñetas que nos irán contando la historia. ¡Será como un cómic interactivo!

último de los enemigos, todos estarán diseñados utilizando la **técnica "Super Deformed"**, o sea, que tendrán un "melón" más grande de lo normal y el resto del cuerpo será regordete y de tamaño reducido. Las **animaciones** seguirán esa misma línea desenfadada, y serán **suaves y bien enlazadas.**

Aunque la acción se desarrollará con el **scroll lateral** de toda la vida, al estilo por ejemplo de «Megaman», **los escenarios serán en 3D,** y estarán repletos de detalles, efectos de luz y un prodigioso colorido. De los decorados hay que destacar la **sensación de profundidad** que nos ofrecerán, y por supuesto el destello de **imaginación** que ha guiado a sus creadores. Menudos fondos se han "currado": no sólo el estilo será para flipar, también los espacios son una **demostración de creatividad.**

¿Que si es infantilón? Pero qué dices, hombre. Esto será una pasada para grandes y pequeños. Y si lo crees por su aspecto, entonces te vas a llevar una buena sorpresa...

¡¡DALE AL "FORWARD", JOE!!

NUESTRO HÉROE SERÁ CAPAZ DE CONTROLAR EL RITMO DE LOS COMBATES. En cualquier momento, Joe podrá ralentizar la acción o acelerarla para acabar con los enemigos más cómodamente... y crear un efecto guay en pantalla. Con esta técnica, sus golpes se volverán mucho más poderosos aunque su resistencia se reducirá. No importa, merecerá la pena ejecutarla y verla mil veces.



GameCube, ¡qué consola más VELOZ!

XGRA

Aún despeinados por el efecto «F-Zero», nos lanzamos a probar estas motos supersónicas.

DATOS DEL JUEGO

- GAMECUBE
- VELOCIDAD
- 10 DE OCTUBRE
- Compañía: **ACCLAIM**
- Equipo: **ACCLAIM CHENTELHAM**
- Origen del Juego: **REINO UNIDO**
- Jugadores: **1-4**

ADEMÁS SABEMOS QUE...

El **motor gráfico** del juego será muy similar al de «Extreme G3», precursor de este «XGRA», sólo que muy mejorado. Habrá **superiores efectos de luz y partículas**, así como un **mayor nivel de detalle** en los escenarios; además, el juego será... ¡Sí, **aún más rápido!**

LA ALTERNATIVA

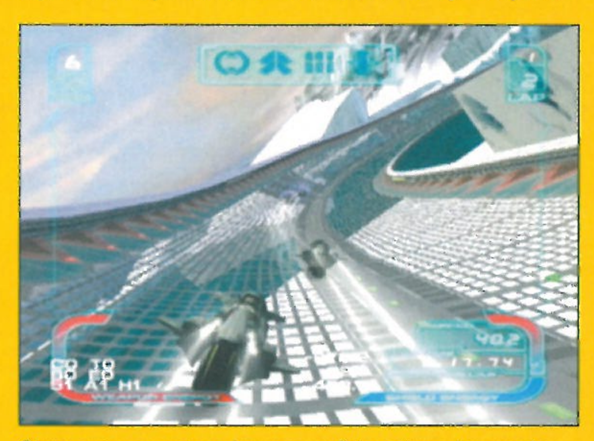
«XGRA» se enfrentará en **duelo ultrasónico con el esperado «F-Zero GX»**, de Nintendo. Ambos juegos se van a encargar de poner bien caliente el género de la velocidad en GameCube.



La sensación de velocidad que nos va a ofrecer el juego será impresionante, y aún así, las motos resultarán muy manejables.



Las explosiones serán habituales durante las carreras. Y si no corremos con cuidado, ¡seremos nosotros los que explotemos!



Correremos por escenarios vanguardistas a tope. Las pruebas transcurrirán en Marte, o por el espacio, en fábricas futuristas...



¡Mirad qué tirabuzón! Pues así de espectaculares van a ser todas las pistas en las que competiremos. ¡De auténtico vértigo!



LOCOS POR LA VELOCIDAD. Los pilotos que van a competir en estas supersónicas carreras tendrá sus propias habilidades. Unos serán más rápidos, otros dominarán más las armas, y todos tendrán un aspecto así de sexy...



Extreme G», la saga de carreras de motos futuristas, regresa a GC con **nuevos alicientes jugables,** motor gráfico mejorado y hasta nombre diferente, pero manteniendo intacta su mejor seña de identidad: una **tremenda sensación de velocidad.** Como en las entregas anteriores, «XGRA» nos pondrá a los mandos de **motos supersónicas** para recorrer circuitos enrevesados y excitantes al máximo, repletos de loopings, tirabuzones y complicadas curvas. Lugares donde **no bastará con ser los más rápidos** para cruzar la meta los primeros, sino que además nos exigirán buena puntería. ¡Porque tendremos que usar armas! De hecho las motos contarán con **un arsenal de impresión** –desde metralletas hasta cañones de plasma– que tendremos que exprimir a tope para acabar con todos los oponentes. Pero habrá que ir con ojo, porque ellos pueden pagarnos con la misma moneda.

Carreras con historia

Entre los diferentes modos de juego destacará **un "historia" bastante completo.** En él nuestro objetivo será conseguir que los equipos punteros nos ofrezcan buenos contratos a base de demostrarles habilidad en cada carrera. Y claro, cuanto mejor equipo, mejores máquinas. ¡Y qué motos! Todas lucirán un **diseño tan vanguardista y serán tan rápidas,** que nos atraparán sin remedio. Sin duda será un "imprescindible" para los fans de esta brillante serie. Y, junto a «F-Zero GX», lo mejorcito que nos espera en juegos de velocidad a los afortunados "Gamecubers".



¡A LAS ARMAS, PILOTOS!

Durante las carreras tendremos que "tirar" de un gran abanico de armas devastadoras (metralletas, misiles....) con las que dar caña a los enemigos sin descanso. Cada moto tendrá su propio equipamiento con su potencia correspondiente, así que ojito con la moto que elegís antes de empezar.



VEN A
TOYS Я US
AHORRA 180 €
299,99€
PACK GAME CUBE
Consola Game Cube Negra + 2 Mandos + Game Boy Player + Memory Card + Harry Potter + FIFA 2003 + MOH Frontline + Nightfire 007
PACK ZELDA GAME CUBE
Consola Game Cube + 2 Mandos + Memory Card + Zelda + Harry Potter + FIFA 2003 + MOH Frontline + Nightfire 007
299,99€
AHORRA 180 €
y además...
DESCUENTO 20 €
En uno de estos packs Game Cube
9 900000 022532
Un único cupón por compra
Válido hasta 31-10-2003
y además...
DESCUENTO 15 €
En este pack Game Boy Advance SP
9 900000 022525
Un único cupón por compra
Válido hasta 31-10-2003
GAME BOY ADVANCE SP
PACK GBA SP
Consola GBA (color a elegir)
Juego Scorpion King + Earth Worm Jim 2
169,99€
ALICANTE (San Juan)
C.C. Ctra. de Valencia Km. 88.5
Tel.: 965 94 15 00
ASTURIAS (Lugones)
Centro Comercial "Azabache".
Tel.: 98 526 41 03
BADAJOZ
C.C. Ctra. de Valverde de Leganés
Tel.: 924 24 40 15
BARCELONA 4 tiendas en:
• Badalona
P. Comercial Montigala
Tel.: 93 465 31 12
• Sant Boi de Llobregat.
Tel.: 93 630 88 86
• Sant Quirze del Vallés.
Tel.: 93 721 47 75.
• Barcelona
C.C. "Diagonal Mar".
Tel.: 93 356 23 04.
BILBAO (Basauri)
C.C. "Bilbondo".
Tel.: 94 426 35 27
CÁDIZ, 2 tiendas en:
• Puerto de Sta. María
C.C. "El Paso". Tel.: 956 85 31 11
• Los Barrios
Ctra. N-340 Km. 112,600 Pl. "Palmones 3". Guadacorte.
Tel.: 956 67 52 10
CÓRDOBA
Centro Comercial "El Arcangel".
Tel.: 957 75 00 06
A CORUÑA
Avda. Alfonso Molina s/n.
Tel.: 981 17 01 66
GRANADA (Armilla)
Ctra. Armilla a Granada s/n.
Tel.: 958 13 56 33
LAS PALMAS
C.C. "Las Arenas".
Tel.: 928 49 49 62
LEÓN
C. Comercial. C/ Alcalde Miguel Castaño 95.
Tel.: 98 726 29 00
MADRID, 4 tiendas en:
• Majadahonda
Centro Comercial "Milenium". P.C. El Carralero.
Tel.: 91 679 50 65
• Alcorcón
Centro Comercial "Alcorcón".
Tel.: 91 689 01 60
• Torrejón.
Parque Corredor
Tel.: 91 656 05 95
• Alcobendas
C.C. "Río Norte"
Tel.: 91 661 43 14.
MÁLAGA
Avda. de Velázquez s/n.
Tel.: 95 224 57 20.
MURCIA
C. Comercial. "Las Atalayas".
Tel.: 968 24 21 28
PALMA DE MALLORCA
Urbanización Son Fuster.
C/ Del Ter, 19.
Tel.: 971 47 45 61.
PAMPLONA
C.C. "Iruña II".
Tel.: 94 830 27 50.
SAN SEBASTIÁN
C.C. "Garbera".
Tel.: 943 40 14 55.
SEVILLA
C.C. "Los Arcos".
Tel.: 95 467 00 90.
TENERIFE
Centro Comercial La Laguna.
Tel.: 922 31 18 45.
VALENCIA, dos tiendas en:
• Burjasot
C.C. "Parque Albán".
Tel.: 96 390 16 76
• Sedaví
Avda. de la Albufera s/n
Tel.: 96 396 02 40.
VALLADOLID
C. Comercial. Avda. Puente Colgante s/n.
Tel.: 98 337 34 55
VIGO
C. Comercial c/ Coruña s/n esq. Jacinto Benavente
Tel.: 986 23 56 41
ZARAGOZA
Centro Comercial Utebo.
Tel.: 976 78 64 44

El comienzo de una gran fantasía "rolera"

FINAL FANTASY TACTICS

El gran clásico de los RPG por fin verá la luz en la portátil. ¡Va a ser una aventura apasionante!

DATOS DEL JUEGO

- GAME BOY ADVANCE
- ROL
- 24 DE OCTUBRE
- Compañía: **NINTENDO**
- Equipo: **SQUARE ENIX**
- Origen del Juego: **JAPÓN**
- Jugadores: **1-2**

ADEMÁS SABEMOS QUE...

Esta versión será compatible con la que se prepara para GameCube, («Crystal Chronicles») y que estará lista para el año que viene. Al conectar la portátil, dispondremos de información extra (el estatus de los personajes, por ejemplo) en la pantalla de GBA, de forma que sólo la veremos nosotros.

EL REY DE LOS RPG

No tenemos ninguna duda de que este juego **va a arrasar entre los usuarios de Game Boy, seguro.**



Durante la aventura viajaremos a un montón de lugares diferentes para resolver un buen número de misiones.

Parecía imposible; que nunca iba a llegar el día, pero muy pronto, afortunadamente, vamos a volver a disfrutar de la **saga de rol por excelencia en Nintendo. Primero en GBA, y más adelante en GC.**

Y es que hacía mucho tiempo, demasiado quizá, que los fans de la Gran N no disfrutábamos de las aventuras de «Final Fantasy». Pero eso se acabó. «Final Fantasy Tactics» llega a Game Boy Advance dispuesto a arrasar con todo lo visto en juegos de rol. Y por argumentos, desde luego no va a quedar. El primero, **una historia increíblemente profunda, que nos enganchará al juego** por completo desde la primera partida. En ella **nos convertiremos en Marche,** un joven que por arte de magia se ve transportado a un universo alternativo repleto de extrañas criaturas, aldeas y peligros. Allí tendrá que ir cumpliendo una serie de misiones diferentes para avanzar en el juego y, de paso, ganar el máximo dinero posible, aunque para lograrlo necesitará la ayuda de...

MARCHE Y SUS AMIGOS serán los protagonistas de esta aventura, en la que tendremos que saber combinar las habilidades de todos ellos para poder avanzar. Unos serán especialistas en combates cuerpo a cuerpo, otros dominarán los hechizos, y tú deberás conocerlos bien.

¡¡¡Muchos amigos!!!

A lo largo de nuestro viaje tendremos que **relacionarnos con un montón de personajes** de distintas razas y culturas para conseguir un enorme surtido de **objetos y armas** (desde pócimas curativas a poderosas espadas) o simplemente hacernos con información sobre la misión en la que nos encontremos trabajando. Lo bueno es que **algunos de estos personajes podrán unirse a nosotros,** lo que vendrá de maravilla para acabar más fácilmente con los enemigos que nos salgan al paso.

Y es que un «Final Fantasy» no sería un «Final Fantasy» sin su ración de **emocionantes combates.** Como muchos habréis intuido, todos se desarrollarán **por turnos,** ya sabéis, como en el genial «Golden Sun». ¡Pero no os preocupéis, porque no se harán nada pesados!, palabrita del niño Jesus. Gracias al sencillo control que se ha diseñado para combatir, las batallas resultarán siempre muy fluidas. Mejor, porque **habrá que combatir de lo lindo.** Y cuantas más batallas, más experiencia iremos



La aventura se desarrollará en un bonito mundo llamado Ivalice. En él tendremos que librar innumerables combates, dialogar con bastantes personajes... ¡¡Un viaje épico!!



La calidad gráfica del juego será exquisita. En la aventura visitaremos un montón de parajes de gran belleza, y los personajes estarán dibujados con todo detalle.

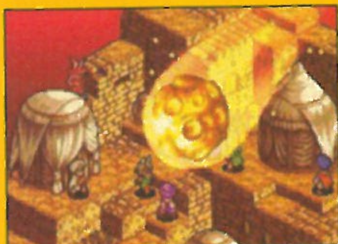


EL PODER DE LA MAGIA

Durante la aventura conseguiremos nuevas armas y objetos, habrá personajes que se unirán a nuestra causa, y además seremos capaces de llegar a dominar una buena cantidad de hechizos mágicos. Su uso será clave en los combates, ya que podrá sanar nuestras heridas o permitirnos lanzar bolas de fuego a los enemigos. <dgvf cm jhllçntj dyl0;çñ,kmqui



Cada vez que viajemos a un nuevo pueblo tendremos que cumplir rigurosamente las leyes que rigen en él. Si quebrantamos alguna por accidente, ¡iremos a la "trena"!



Las bonitas secuencias de vídeo nos narrarán la historia con todo detalle.



Por este mapa nos desplazaremos de un punto a otro de Ivalice.

La genial saga «Final Fantasy» se estrenará en GB Advance con una aventura única que nos transportará a un mundo de ensueño. ¡Y nos tendrá pegados a él durante más de 30 horas!

consiguiendo y más fuertes se harán todos nuestros personajes. ¡Los valientes serán bien recompensados!

Un mundo de imaginación

El universo por donde nos movemos en el juego se llamará **Ivalice, y será muy, muy grande y estará lleno de vida.** Acabaremos conociéndolo muy a fondo, pues habrá que visitar numerosos pueblos y aldeas en busca de nuevas misiones o gente con la que hablar (por supuesto **en castellano**). Y habrá que andar con mucho ojo, porque cada uno de estos lugares contará con sus propias leyes y, si nos las saltamos, ¡iremos a parar a la cárcel! Eso quiere decir que si por ejemplo en un pueblo no está permitido el uso de espadas, no podremos emplearlas en las batallas, así de fácil. Y ojo, que lo cumplirán.

Por si a estas alturas aún no os habíais fijado, el aspecto gráfico del juego es de los que impactan ¿no os parece? Será por el **excelente colorido y nivel de detalle de los escenarios,** o por el modelado de los personajes y sus animaciones, pero esto rezuma calidad técnica, ya veis.

¡Ah!, y no penséis que la aventura se os acabará en un abrir y cerrar de ojos. ¡Qué va! Nos aseguran **más de 30 horas de jugabilidad** sin tregua, eso siempre que no os quedéis atascados en ningún punto. Lo que se dice un regalo para los sentidos y para vuestra GBA, por supuesto.

COMBATES "TÁCTICOS"

LAS BATALLAS SERÁN BAJO EL SISTEMA DE TURNOS. Como en todo «Final Fantasy», por supuesto. Así que tendremos que superar numerosos combates contra una gran variedad de enemigos. Pero no os preocupéis porque la interfaz de control se ha simplificado muchísimo para que todo sea muy fluido. Además, seguro que ya estáis más que acostumbrados a este tipo de lucha (es como en «Golden Sun») y que la domináis.



Al comienzo de las peleas podremos elegir a los miembros del equipo.



La interfaz de control será asequible. Así no nos liaremos al luchar.



Durante las batallas podremos hacer de todo: usar magias, objetos...

Los genios de Rare vuelven a la carga

BANJO KAZOOIE

El oso y el pollo saltan de la N64 a la GBA con una nueva aventura. ¡Y no veas que salto!

DATOS DEL JUEGO
- GAME BOY ADVANCE
- AVENTURA
- OCTUBRE
- Compañía: **THQ**
- Equipo: **RAREWARE**
- Origen del Juego: **REINO UNIDO**
- Jugadores: **1**

ADEMÁS SABEMOS QUE...

Banjo y Kazooie tendrán a su disposición más de veinte movimientos. Además, a lo largo de la aventura, la magia de Mumbo los transformará en un ratón mecánico, en un tanque y en otras criaturas increíbles.

POR CALIDAD Y CARISMA

Banjo y Kazooie fueron dos héroes que nos enamoraron en N64 por calidad técnica, jugable, y un humor de partirse. Y en GBA no van a defraudar a nadie.



BANJO Y KAZOOIE. ¡No nos digas que no los conoces! Pues el oso es Banjo: buenazo, fuertote y... sosito, él. Y "lo de detrás" es Kazooie, una pájara en todos los sentidos. En cuanto abra el pico sabrás por qué lo decimos.



El cartucho estará lleno de minijuegos originales y divertidos. Aquí nos enfrentaremos con un barco fantasma... a huevazos.



¿Te suena? Claro, es la casa de Banjo y Kazooie en Montaña Espiral. Con estos graficazos, ¿cómo no la ibas a reconocer?



Banjo viajará al pasado para rescatar a Kazooie, su querida amiga y... ¡vaya, aquí la encontrará! ¡Pues hala, a por la bruja!



Al estar en el pasado, Mumbo, el chamán cara-calavera, será joven e inexperto. Pero su magia servirá de gran ayuda a BK.

Todos los conocemos por sus obras maestras de N64, «Banjo-Kazooie» y «Banjo-Tooie». Sí, ya sabemos que Grunty acabó hecha picadillo al final de «Banjo-Tooie», pero resulta que «Banjo-Kazooie: Grunty's Revenge» no es una continuación. Para su salto a GBA, los chicos de Rare han ideado **una nueva aventura que transcurre poco después de "BK" y antes de "BT".** El sirviente de Grunty, Klungo, crea un robot que lleva junto a la roca bajo la que quedó aplastada la bruja. Y Grunty, usando un hechizo, traslada su propio espíritu al robot, rapta a Kazooie y se va al pasado.

¡A por los Jiggys!

A lo largo de seis mundos, el objetivo será de nuevo recuperar los Jiggys que Grunty ha esparcido por la Isla de las Brujas. Para conseguirlos encararemos **un montón de puzzles, toneladas de minijuegos y combates contra un cerro de jefes.** Aunque, claro, para realizar todo esto necesitaremos usar las habilidades que Banjo y Kazooie aprendieron en su primera aventura, y que, como consecuencia de viajar al pasado, habrán olvidado. Pero tranquilos, que contaremos con la ayuda de Bozzeye, un antepasado de Bottles, quien **irá enseñando a los héroes todos los movimientos** que necesiten saber para acabar con Grunty. Como veis, en esta nueva aventura del pollo y el oso estarán todos los ingredientes vistos en N64, desde el **sentido del humor en los diálogos, hasta la calidad gráfica y sonora** marca de la casa. Otra delicia de merluz... de pollo y oso (¡puaj!), pero en miniatura.



TE SENTIRÁS COMO EN CASA

Pues sí, si eres un fan de Banjo y Kazooie, muchos elementos del juego te sonarán. Tenemos Jiggys, Jinjos, Panales de Miel, Nidos de Huevos y Notas Musicales para que Bozzeye, un antepasado de Bottles, nos enseñe a bucear, disparar huevos, escalar... o a correr usando el divertido Trote de Talones.

JUEGOS MELODIAS LOGOS GUATAMAS

más servicios en...www.tu-logo.com

¡LO ÚLTIMO PARA TU MÓVIL!

IMAGENES color

1. Comprueba que tu móvil tiene WAP y es compatible.
2. Envía un sms al **5099** con la clave **foto20** (espacio) código de la imagen que has elegido

FONDOS DE PANTALLA

Ej: foto20 35502





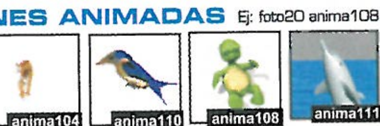


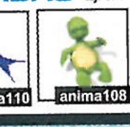


35499	35450	35530	35955	35502
35482	35540	35478	35936	35332
35440	35937	35484	35427	36170
35492	36232	35570	35542	35495
35568	35563	35559	35212	35028

IMÁGENES ANIMADAS

Ej: foto20 anima108







anima109 · anima104 · anima110 · anima108 · anima111

LOGOS

Envía un mensaje al **5077** con la clave **NLOGO** (espacio) código del logo

Ej: nlogo arkan

arkan	chunli
fanta6	manga94
gover	chinon
invad4	chinako
invad1	manga100
futurama	caralara
invad8	manga108
joys	grecatrib
kombat	grecsol
ken	resi9
mario5	tetris
akuma	quak3
consola	foulu
crae	microm
akuma	pac5
dino5	playto
diablo5	sonic5

MOVILCONSOLA

Comprueba que tu móvil tiene WAP y es compatible, elige un juego y llama al **806526107** o envía un sms al **5099** con la clave **consola4** (espacio) y el código del juego.

Ej: consola4 1005













PRINCE OF PERSIA código 1005	RAIL RIDER código 1006	SPEED DEVILS código 1014
SKATE & SLAM código 1012	RAYMAN BOWLING código 1009	RAYMAN GOLF código 1010
RAYMAN 3 código 1018	RAINBOW & BROKEN WING código 1007	SOLITAIRE código 1013
SIBERIAN STRIKE código 1011	SIX URBAN CRISIS código 1008	GULO'S TALE código 1017
EXTREME SPEED código 1041	DESAILLY PRO SOCCER código 1020	EARTH INVASION código 1003

TONOS

Ej: tono16 motorola 2195

Envía un sms al **7788** con la clave **TONO16** (espacio) marca del móvil (espacio) el código del tono

NOVEDADES

2195 Alejandro Sanz / El alma al aire
2194 los lamentables / Me sabe mal
2193 Hevia / Etnico ma non troppo
2192 Isla San Juan / Luna llena
2191 Daniel / Bajo el almendro
2190 Stacie Orrico / Stuck
2189 Blur / Crazy Beat
2188 Jenifer / Au soleil
2187 Joaquin Sabina / Vamonos pal sur
2186 Malu / No me extraña nada

TOP 10

2108 ONCE / Cremita
2137 Beyonce / Crazy in love
2113 ONCE / Tapitas
2118 David Civera y Bisbal / Rosa y espinas
2135 Oreja de Van Gogh / 20 de Enero
2165 La factoria / Papichulo
2168 Laura Pausini / ! need love
2116 Hermanas Piercing / Boogie, boogie
2102 Hugo / Quiero que vuelva
2179 Hevia / Tirador

ROCK NACIONAL

2170 Blue Man Group / The current
2138 Flores raras / Quiero verte danzar
2010 Placebo / This picture
1982 Los Piratas / Inerte
1957 Seguridad Social / Calavera
1872 Pignoise / Sin identidad
1807 Sôber / Paradysso

1795 J. Sabina / Lagrimas de plastico azul
1790 Sopa de cabra / Tot queda igual
1789 Siniestro total / Y bailare sobre tu tumba
1787 Los brincos / Cuentame
1786 Kortatu / El ultimo ska
1785 Heroes del Silencio / Entre dos tierras
1451 Bunbury / Sácame de aquí
1442 Bunbury / El club de los imposibles
1330 Dover / Mystic love
1271 Loquillo y los trogloditas / Soltando lastre
1179 Dover / Better day
1144 Antonio Orozco / Te esperaré
1119 Super Ratones / Cómo estamos hoy
1058 Mago de Oz / Fiesta Pagana
1057 Mago de Oz / Molinos de viento
1056 Tierra Santa / Pegaso
1055 Tierra Santa / Sangre de reyes
1050 Mónica Naranjo / Chicas Malas
617 Mónica Naranjo / Sobrevivire
470 Miranda Warning / Cosas que no se decir

ROCK INTERNACIONAL

2178 Metallica / Nothing else matters
1646 Nirvana / You know you are right
1599 Red hot chili peepers / The Zephyr Song
1392 Guns and roses / You could be mine
852 Green day / Long view
763 Jon Bon Jovi / I dont want to live for ever
729 Pixies / Here comes your man
689 Guns and Roses / Live and let die
282 Jon Bon Jovi / Real life
219 Bon Jovi / It is my life

TONOS POLIFONICOS

Ej: POLI35 83599

1. Comprueba que tu móvil tiene WAP.
2. Envía **POLI35** (espacio) el código de la canción al **5099**

83599 Papi chulo · El chombo
83604 Loca · Malena Gracia
81690 Bye Bye · David Civera
83609 Ven ven ven · Sex bomb
83584 Bring me to life · Bring me to life
82652 Fiesta Pagana · Mago de Oz
80017 Mission Impossible · Film
80726 No woman no cry · Bob Marley
80025 The Simpsons · Theme
80277 Nothing else matters · Metallica
83578 Hasiendo el amor · Dinio
80002 Lose Yourself · EMINEM
83188 Real Madrid · Himno oficial
81684 Mundian to bach ke · Panjabi Mc
80043 The Terminator · Film
80293 Its my life · Bon Jovi
80269 Freestyler · Bomfunk MCs
83642 No te escaparas · Hombres G
82004 A Dios le pido · Juanes
80096 Pulp Fiction · Film
81685 Tu es foutu · In-grid
80001 In Da Club · 50 Cent
83607 Besa mi piel · Natalia
83655 Thunders truck · ACDC
80056 Insomnia · Faithless
80472 Every breath you take · The Police
83290 Sin Miedo a Nada · A.Ubago & Amaia
82835 Miénteme · D. Bisbal y E. Gadel
82284 Color Esperanza · Diego Torres
83796 La madre de Jose · El canto del loco
80298 Master of Puppets · Metallica
80045 Without Me · EMINEM
82605 Es Una Lata El Trabajar · Luis Aguilé
82124 Atletico De Madrid · Himno oficial
80143 Pink Panther · Theme
83585 Libertine · Kate Ryan
80065 Friends · Theme
80093 Equador · Sash
81691 Jaleo · Ricky Martin
83658 Star Wars · John Williams
80174 The X Files · Theme
80014 James Bond · Film
83598 Mariposa traicionera · Mana
83675 Flight 673 · DJ Tiesto
83650 Saint Anger · Metallica
82361 Chihuahua · Dj Bobo
83667 Jogi · Panjabi MC
81686 Sambame · UPA Dance
82440 Dime · Beth
83580 Weekend · Scooter
80024 The Matrix · Film
83797 Mas que nada · Tanga girls
83418 Tres Veces Guapa · Los Churumbeles
80642 Enjoy the silence · Depeche Mode
82172 Barcelona · Himno oficial
83806 Another night · SPS
80336 MacGyver · Theme
82813 Mi Jefe · Mojinos Escozíos
81689 Rosas y espinas · David Bisbal
83297 Sobe Son · Miami Sound Machine
83228 Samba Adagio · Safri Duo
80406 Take on me · A-HA

SALVAPANTALLAS

Envía un sms al **5099** con la clave **logo14** (espacio) código del salvapantalla

Ej: LOGO14 75080







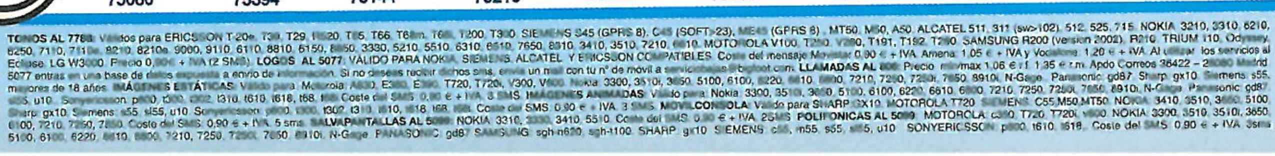








75004	75179	75032	75374	75295	75031	75301	75034	75037	75172	75180
75080	75394	75144	75210	75355	75036	75003	75407	75072	75177	75171



TONOS AL 7788: Válidos para ERICSSON T-20e, T39, T29, R520, T65, T66, T68m, T68, T200, T300. SIEMENS S45 (GPRS 8), C45 (SOFT>23), ME45 (GPRS 8), MT50, M50, A50. ALCATEL 511, 311 (sw>102), 512, 525, 715. NOKIA 3210, 3310, 6210, 6250, 7110, 7110e, 8210, 8210e, 9000, 9110, 6110, 8810, 6150, 8850, 3330, 5210, 5510, 6310, 6510, 7650, 8310, 3410, 3510, 7210, 6610. MOTOROLA V100, T250, V280, T191, T192, T280. SAMSUNG R200 (version 2002), R210, TRIUM 110, Odyssey, Eclipse. LG W3000. Precio 0,90 € + IVA (2 SMS). LOGOS AL 5077: VÁLIDO PARA NOKIA, SIEMENS, ALCATEL Y ERICSSON COMPATIBLES. Coste del mensaje Movistar 0,90 € + IVA. Amena: 1,05 € + IVA y Vodafone: 1,20 € + IVA. Al utilizar los servicios al 5077 entras en una base de datos expuesta a envío de información. Si no deseas recibir dichos sms, envía un mail con tu nº de movil a serviciobajas@bigfoot.com. LLAMADAS AL 806: Precio máximo 1,06 € r.f. 1,35 € r.m. Apdo Correos 36422 – 28080 Madrid mayores de 18 años. IMÁGENES ESTÁTICAS: Válido para: Motorola: A830, E380, E390, T720, T720i, V300, V600. Nokia: 3300, 3510i, 3650, 5100, 6100, 6220, 6610, 6800, 7210, 7250, 7250i, 7650, 8910i, N-Gage. Panasonic: gd87. Sharp: gx10. Siemens: s55, sl55, u10. Sonyericsson: p800, t300, t302, t310, t610, t618, t68, t68i. Coste del SMS: 0,90 € + IVA. 3 SMS. IMÁGENES ANIMADAS: Válido para: Nokia: 3300, 3510i, 3650, 5100, 6100, 6220, 6610, 6800, 7210, 7250, 7250i, 7650, 8910i, N-Gage. Panasonic: gd87. Sharp: gx10. Siemens: s55, sl55, u10. Sonyericsson: p800, t300, t302, t310, t610, t618, t68, t68i. Coste del SMS: 0,90 € + IVA. 3 SMS. MOVILCONSOLA: Válido para SHARP GX10. MOTOROLA T720. SIEMENS: C55, M50, MT50. NOKIA: 3410, 3510, 3650, 5100, 6100, 7210, 7250, 7650. Coste del SMS: 0,90 € + IVA. 5 sms. SALVAPANTALLAS AL 5099: NOKIA 3310, 3330, 3410, 5510. Coste del SMS: 0,90 € + IVA. 2SMS. POLIFONICAS AL 5099: MOTOROLA: c350, T720, T720i, v600. NOKIA 3300, 3510, 3510i, 3650, 5100, 6100, 6220, 6610, 6800, 7210, 7250, 7250i, 7650, 8910i, N-Gage. PANASONIC: gd87. SAMSUNG: sgh-n620, sgh-t100. SHARP: gx10. SIEMENS: c55, m55, s55, sl55, u10. SONYERICSSON: p800, t610, t618. Coste del SMS: 0,90 € + IVA. 3sms.

PAPAPAGA

www.papapaga.com



SGAE/MV&M/508/06/9016
SGAE/MV&M/513/09/9019

Esta vez seré YO el rey del mundo

ADVANCE WARS 2

La estrategia se volverá a poner de moda gracias a la segunda entrega de este genial "war game".

DATOS DEL JUEGO

- GAME BOY ADVANCE
- ESTRATEGIA
- 3 DE OCTUBRE
- Compañía: NINTENDO
- Equipo: INTELLIGENT SYSTEMS
- Origen del Juego: JAPÓN
- Jugadores: 1-4

ADEMÁS SABEMOS QUE...

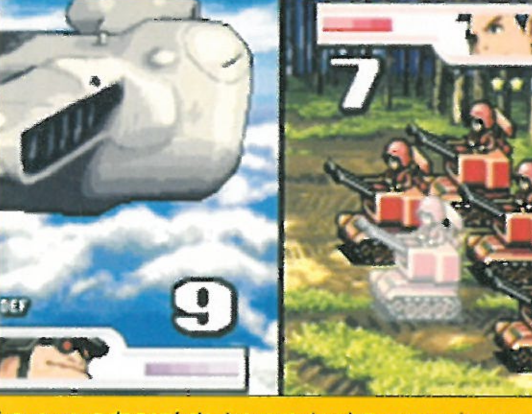
- **«Advance Wars» se convirtió en todo un fenómeno para la portátil:** vendió lo que muchos otros juegos de plataformas o héroes ya quisieran. Está claro: es un juego buenísimo.
- **Por eso el equipo de desarrollo ha respetado sus cualidades,** añadiendo lo que se podía echar en falta: un modo a cuatro, más mapas, comandantes...

ARRASARÁ, CLARO

- ¿Dónde está el secreto de este juego? Que ofrece una **estrategia más divertida y asequible de lo que seguro que estáis pensando...**



La perspectiva será como en la primera entrega, y los gráficos, y la mecánica, pero los mapeados serán más extensos.



Las escenas de combate, tan espectaculares como siempre, nos trasladarán al campo de batalla... y en ésta perderemos.



Gráficamente no será espectacular, pero tanto el aspecto como las animaciones del "ejército" rebosan simpatía, ¿no?



Una de las novedades más destacadas será poder diseñar nuestros propios mapas. ¡Combatiremos toda la eternidad!

Al igual que en el cartucho original, aquí nos esperan **docenas de misiones en las que tendremos que darle al coco** para acabar con las tropas rivales. De modo que la mecánica de juego no cambiará: volverá a basarse en los movimientos por turnos sobre un tablero. Con un sencillo interfaz desplazaremos a nuestras unidades (bombarderos, tanques, infantería, etc.) por los escenarios para intentar dar caña a esos "blandos" de los comandantes rivales. Pero sí que habrá novedades en esta entrega, por supuesto. Empezando por el hecho de que podremos disputar batallas en **escenarios diseñados por nosotros.** Y habrá otra que...

Sí, combates para cuatro

Claro, porque **la novedad más guay** de «Advance Wars 2» va a ser la posibilidad de jugar **cuatro amigos simultáneamente** y demostrar a quién se le da mejor "el arte de la guerra". En ese caso podréis elegir a los nuevos CO's (comandantes) que se estrenarán en el juego, eso sí, en el bando de Black Hole. O sea que tendréis que combatirles (en modo 1 jugador) sobre los nuevos mapas creados, que ya que estamos serán más largos que en la primera entrega. Por eso **el juego durará más,** porque tendrá más batallas y serán algo más complicadas. ¿Os atrevéis?

UNOS CHICOS CON AGALLAS. Andy (que es el chaval que veis a la izquierda), Sami y Max volverán a ser los encargados de dar su merecido a las tropas de Black Hole. ¡Duro con ellos!



SÚPER ATAQUES ESPECIALES

Cada uno de nuestros personajes (y los que controla la CPU) tendrán la habilidad de ejecutar un movimiento especial exclusivo, como por ejemplo reparar parcialmente las unidades o potenciar los ataques. Serán ataques molones, así que no los desperdiciéis soltándolos sin ton ni son.

CONCURSO

Déjate seducir por los poderes de esta nueva heroína espacial

SORTEAMOS:

20 JUEGOS PARA GAMECUBE

Para participar en este concurso sólo tienes que enviar un **mensaje de texto** al **número 5354** desde tu móvil poniendo la **palabra: pn03**

"Le informamos que los datos de las personas ganadoras del concurso serán incorporados con fines mercantiles a un fichero del que es responsable HOBBYPRESS, S. A. Los listados de números de teléfonos móviles de las personas concursantes y no ganadoras de premios, serán destruidos después de la realización del pertinente sorteo".

BASES DEL CONCURSO

1. Coste máximo por cada mensaje 0,90 Euros + IVA.
2. Válido para Movistar, Vodafone y Amena.
3. Los premios no serán canjeables por dinero.
4. No se admitirán reclamaciones por pérdida del servicio de Correos.
5. Los nombres de los ganadores serán publicados en próximos números de Nintendo Acción.
6. El hecho de tomar parte en este sorteo implica la aceptación total de sus bases. Válido únicamente en territorio español.
7. Fecha límite para entrar en sorteo: 17 de octubre de 2003.





OK Nintendo Acción

FICHA TÉCNICA





- Compañía: **NAMCO**
- Desarrollador: **NAMCO**
- Tipo de juego: **LUCHA**
- Idioma: **CASTELLANO**
- Edad: **MAYORES DE 16 AÑOS**

- Tarj. de memoria: **10 BLOQUES**
- Conexión GB Advance: **NO**
- Número de jugadores: **1-2**

- Personajes: **15 (+ OCULTOS)**
- Modos: **8 (+ OCULTOS)**
- Extras: **DOLBY PRO LOGIC II**

- Precio: **59,95 €**
- A la venta: **26 DE SEPTIEMBRE**

¡Vive el espectáculo de la lucha!

SOUL CALIBUR II

¡Se acabó la espera! Ya está aquí el mejor juego de lucha de los últimos tiempos. ¡Y trae un invitado muy especial!

Menudo juegazo que se acaba de marcar la gente de Namco, amigos. ¡Madre mía! Con su magistral arte y sabiduría, han trasladado a nuestra GameCube uno de los mejores arcades de lucha jamás diseñados; y ojo, que no sólo han conservado intactas todas sus cualidades sino que encima le han añadido un montón de extras. ¡La repera! De modo que, al igual que en el arcade, en este disco vamos a disfrutar de unos **sensacionales duelos uno-contra-uno entre los mejores luchadores -y luchadoras,** claro ¡y muy guapas además!- del universo, blandiendo su arma favorita. ¿Cómo? ¿Armas? Sí, sí, habéis leído bien: **katanas, espadas variadísimas, nunchakus** o afiladas dagas son algunos de los "útiles" que cada personaje lleva consigo para dar su merecido al oponente de turno. Esta forma de plantear los combates añade mayor interés al desarrollo, pues en la mayoría de juegos de lucha los personajes bajan a la arena sólo "con lo puesto".

¡Cuidado, que te caes!

Otra de las notas que diferencian a «Soul Calibur II» son los **rings, los escenarios de combate** que en este caso son espacios abiertos, es decir, decorados sin límites laterales. Esto quiere decir que en mitad de una pelea, y si no andamos con ojo, podemos ser expulsados en cuanto nos descuidemos. Y claro, ¡adiós al round! O sea que también tenemos que echar mano de la estrategia.

En cuanto a número de personajes y modos de juego, el título anda más que servido. De primeras podemos elegir entre nada menos que **ocho modos diferentes,** pero es que a medida que avanzamos se irán sumando muchas más. El más destacado es el modo **Weapon Master,** que invita a disputar gran ▶

PRUEBA TU HABILIDAD

Sólo tienes que elegir el modo versus, conectar otro mando y esperar al rival. Tu amigo, tu hermano, el vecino, da lo mismo cuando se trata de descargar adrenalina. Podéis configurar los combates a vuestro gusto: ajustar el tiempo, elegir el ring o iniciar la pelea con más o menos energía. Luego sólo queda pasar a la acción.




Nintendo
Acción

▼ CIUDAD MALVALONA

4 RUINAS DESIERTO

SALA 1

▼ RUTA 111

SALA 2

Aquí habita otro Pokémon perteneciente al trío de los legendarios. Este se llama Regirock.

5 TÚNEL FERVERGAL

¡Si tienes Golpe Roca, usa este túnel como atajo entre P. Verdegal y Ciudad Férrica!

▼ RUTA 116

PUEBLO VERDEGAL ▼

RUTA 116 ▼

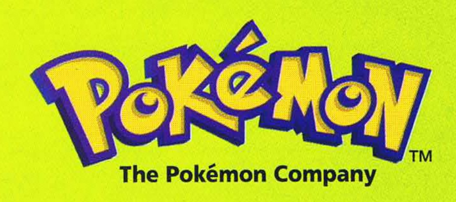
▲TÚNEL FERVERGAL

En algunas rutas hay zonas en principio inaccesibles, a las que solo podrás llegar si en Ciudad Malvalona coges la bici adecuada.



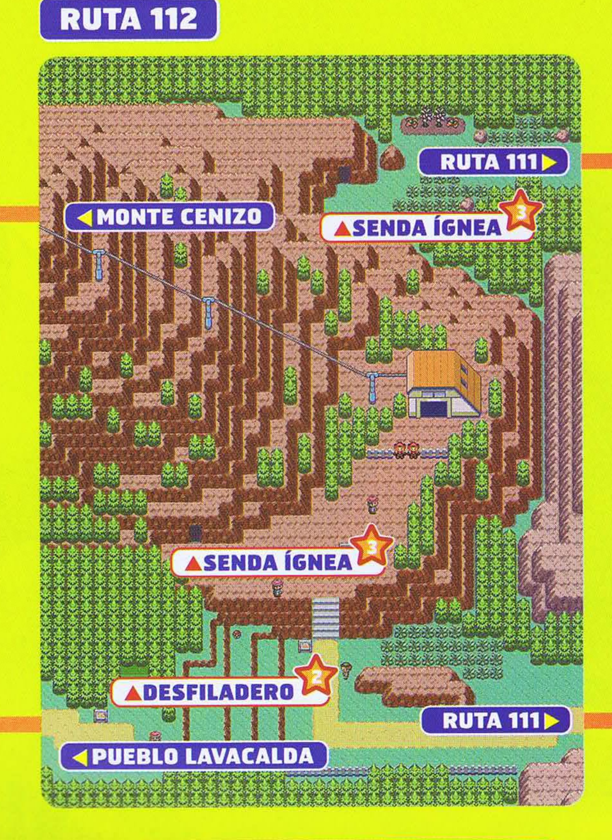








RUTA 112



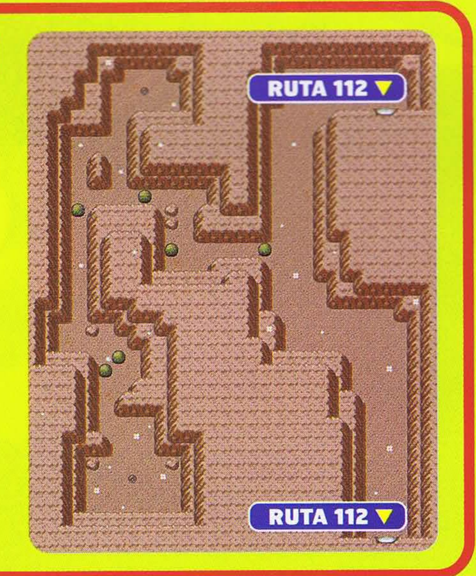
RUTA 111



3 SENDA ÍGNEA



La Senda Ígnea une dos zonas de la Ruta 112. Este es uno de los entornos que más gustan a los Pokémon de fuego. Si te pirras por este Tipo de Pokémon, aquí puedes capturar a Numel, Slugma y Torkoal.






EDIC
RU


CIÓN
UBÍ
© 2003 Pokémon © 1995 - 2003 Nintendo/Creatures Inc./GAME FREAK inc. ™ AND ® ARE TRADEMARKS OF NINTENDO. © 2003 Nintendo.

RUTA 114



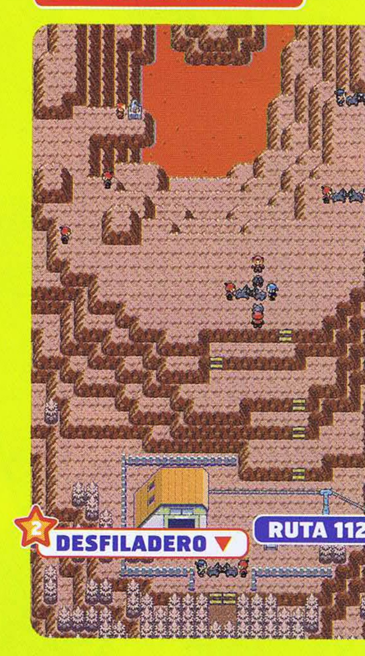
PUEBLO PARDAL



RUTA 113



MONTE CENIZO



2

DESFILADERO

MONTE CENIZO

RUTA 112

El Desfiladero es un lugar estupendo para practicar con la BICI ACROBÁTICA.

PUEBLO LAVACALDA





Pokémon Rubí

Mapa de Hoenn

Zona Noro

RUTA 115



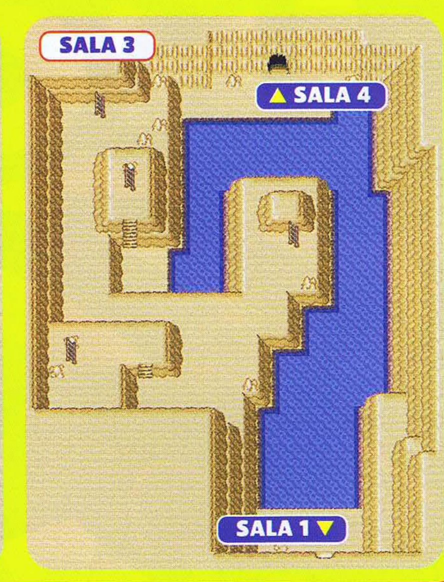
CASCADA METEORO





Aquí verás la primera disputa importante entre el Equipo Magma y el Equipo Aqua. Dependerá de la versión del juego que tengas, pero aprenderás que uno de estos dos equipos es en realidad amigo, tu gran aliado.





CIUDAD FÉRRICA



RUTA 116



PUEBLO VERDEGAL



RUTA 117





Todos los personajes aparecen en combate con su correspondiente arma. Las que más abundan son las espadas o katanas, pero también hay otras muy impactantes.



El control de los luchadores es perfecto. Con solo tres botones es posible realizar una amplia gama de movimientos. Eso sí, dominarlos todos requerirá algún tiempo.



La mejor forma de ganar un round es expulsar a nuestro contrincante del ring.

JUEGAZO **Namco ha creado el MEJOR JUEGO de lucha para GC. Hay montones de modos de juego y personajes, el control es genial, y los gráficos son una pasada.**




En el juego aparecen más de 20 personajes diferentes (¡verlo para creerlo!), aunque algunos permanecerán ocultos (Cervantes, Charade...) hasta que los saquéis.



Para hacer un Perfect (vamos, que no nos toquen) habrá que practicar mucho.



Yoshimitsu (el de azul) es el personaje más raro del juego. ¡Vaya pintas, el tío!

PELEA COMO QUIERAS

La oferta de modos de juego es impresionante. A nosotros nos flipan todos, pero también tenemos favoritos. Y son:



En Weapon Master podemos conseguir hasta 700 armas.



En Team Battle peleamos en equipos de tres luchadores.



El modo Arcade es como jugar a la recreativa... ¡alucinante!


El modo Extra Time Attack es frenético. ¡El tiempo corre!



Todos los personajes cuentan entre su repertorio de golpes con varios movimientos especiales casi imposibles de bloquear. Conocerlos y usarlos será fundamental.



Si avanzamos en el juego, podremos llegar a conseguir un montón de extras, como trajes guays para los luchadores (como ese fucsia) o galerías de imágenes.



Los personajes son de un tamaño enooooorme (algunos ocupan toda la pantalla), pero el trabajo con las animaciones hace que se muevan de forma espectacular.



Los duelos son tremendamente igualados, pero con Link siempre tendréis un puntito de ventaja. No es que sea mejor que el resto, pero mola tanto jugar con él...

LUCHADORES DE AUTOR

El dibujante Todd McFarlane ha creado un personaje en exclusiva para el juego. Se trata del poderoso NECRID.





cantidad de combates bajo circunstancias especiales, como comenzar la pelea con menos salud o eliminar a nuestro enemigo en un límite de tiempo. El gran aliciente es que podemos conseguir **hasta 700 armas adicionales** para nuestros personajes. ¡Qué pasada! Lo mismo ocurre con la cantidad de luchadores que conforman el plantel. En un principio hay **15 disponibles,** pero su número crece hasta superar la veintena si le damos caña al juego. ¿Y a que no adivináis quién ha decidido pasarse por aquí? **¡Pues nada menos que a Link, sí, el protagonista de la saga «Zelda»!**

Bienvenido, Link renderizado

Link es un personaje exclusivo de esta versión del juego, o sea, que todos los que no tengan una Cube se van a quedar sin poder manejarlo... Y bien que lo lamentarán porque no sólo es uno de **los personajes más "cool" y equilibrados del torneo, sino que además luce majestuoso.** En 3D, renderizado, con volumen, con el aspecto que iba a aparecer en la versión "inicial" de «Wind Waker» Para colmo puede emplear las armas que lleva en sus aventuras: bombas, bumerán y arco. Menuda flipada, ¿verdad? Por lo que respecta al control, tanto Link como el resto de luchadores se manejan de forma simple pero muy completita: con **sólo tres botones es posible realizar una gama increíble de movimientos, golpes especiales** y combos. ¡Y no os olvidéis de las alucinantes llaves o presas! Por supuesto dominarlos todos es otro "cantar", pues se requiere de muchas horas de práctica. O sea que a los "maestros" de este tipo de arcades, los que quieran dominarlo a fondo, les esperan unos cuantos días de juego. Algo que tampoco les va a importar mucho, pues no es precisamente de los arcades más feos que nos hayamos echado a la cara, ¿verdad?...

¡Pero qué bonito, Dios mío!

Ahí queríamos llegar, a soltar unas cuantas prendas sobre el apartado gráfico. **«Soul Calibur II» luce espectacular, lo mejor que se ha visto en juegos de lucha...** y de otros géneros. ¡Mirad el modelado de los personajes! Pero si en los planos cortos llegan a verse las animaciones de sus caras. Qué guay, así podemos estar al tanto de su estado de ánimo. Los **escenarios cuentan con un nivel de detalle** y una profundidad que se nos cae la baba en plena batalla. Eh pero que se trata de luchar no de babear, aunque tranquilos, hay mucho tiempo por delante; hasta barba os va a salir...



Al final de cada pelea veremos una repetición de los últimos instantes del combate. Abrid bien los ojos, son espectaculares.

En las tomas cercanas se aprecian perfectamente los rostros y expresiones de los colegas. ¡Por no hablar de los abdominales!

PARA SIEMPRE **Este juegazo acumula tal cantidad de luchadores, modos, combos y extras, que estaréis muchos meses pegaditos a él.**



Para evitar que los rivales nos impacten con sus armas tenemos dos opciones: bloquear sus ataques o utilizar la profundidad de los fondos para pasar a otro plano.

LINK ENTRA EN EL JUEGO

¡Y cómo! Con el aspecto que le diseñaron inicialmente para Zelda, renderizado 3D, con todas sus armas (arco, espada, bumerán) a punto. Un luchador inigualable.



Link maneja su Espada Maestra como nadie. Temedle, es mortal.



El arco es el mejor arma de Link. ¡Sus flechas son letales!





Los escenarios impresionan. Dan ganas de quedarse a vivir por allí, ¿verdad?



A rematarlo. Aunque esté en el suelo, nada, que le podemos seguir golpeando.



Además de usar las armas, los luchadores pueden dar unas patadas que para qué...

EL ANÁLISIS

GRÁFICOS **96**

▲ Fantásticos: los personajes, decorados, efectos ... Todo en «SCII» es brillante.

▼ Algunos escenarios que desbloqueamos, no alcanzan la calidad de los "normales".

SONIDO **92**

▲ Músicas y efectos ambientan la pelea de forma admirable.

▼ Algunas melodías pueden resultar algo "blandas".

JUGABILIDAD **97**

▲ Genial control, combates equilibrados... ¡Y podemos jugar con Link!

▼ Si no te gusta la lucha... no sabes lo que te pierdes.

DURACIÓN **98**

▲ Más de 20 luchadores, infinitos modos de juego... ¡¡Durará toda la vida!!

▼ ¡Queremos más personajes! Por pedir que no quede...

TOTAL **97**

▲ **Todo:** control, opciones, personajes, gráficos... Y la presencia de Link.

▼ ¡¿Cómo que no os mola luchar?! Habráse visto.

VALORACIÓN



PARA LLORAR DE LA EMOCIÓN, COLEGAS

Namco ha creado el juego de lucha definitivo para GameCube. Habría que hacerle un monumento a esta gente. No sólo por traernos un juego con el que soñábamos, sino además por incluir en él al Link, cómo decirlo, "original": con el aspecto 3D que tanto nos mola y sus mejores armas. Un juego totalmente irresistible.

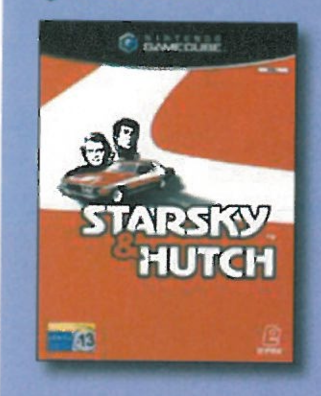
EL RANKING

1. **Soul Calibur II**
2. **Mortal Kombat D.A.**

El arcade de Namco ha logrado superar los sangrientos combates de «Mortal Kombat» gracias a sus modos de juego, su increíble aspecto gráfico, movimientos... ¡y la posibilidad de poder pelear con nuestro querido Link!







- Compañía: EMPIRE
- Desarrollador: MINDS EYE
- Tipo de juego: CONDUCCIÓN
- Idioma: CASTELLANO
- Edad: + 13 AÑOS

- Tarjeta de memoria: 2 BLOQUES
- Conexión GB Advance: NO
- Número de jugadores: 1

- Fases: 25 MISIONES
- Extras: EPISODIOS ESPECIALES
- Modos: 2

- Precio: 59,95 €
- A la venta: YA DISPONIBLE

¡Policía, pare el coche en...! ¡que pare!

STARSKY AND HUTCH

Dos detectives socarrones, un coche bicolor, acción y disparos sin tregua. ¿Te apetece? Pues no se hable más.

Erais demasiado jóvenes cuando estos dos detectives tan chulos triunfaban en la televisión. Pero seguro que sus nombres os suenan, ¿a que sí? Y ese pedazo de coche, el Ford Torino bicolor... ¡cómo molaba! Al volante de este cacharro nos ha puesto Empire, con un juego que va a convertirnos en Starsky y Hutch.

Dale caña, que se escapan

O sea que somos dos detectives que no se andan con chiquitas, y que por lo visto, andan siempre metidos en problemas. En Bay City, la ciudad del juego, el problema es que hay muchos delincuentes, y nosotros tenemos que pararles los pies. ¿Cómo? **Persiguiéndoles con el coche y dejándolos fuera de juego a base de embestidas, choques y disparos.** El coche no dispara, no: es Hutch, con medio cuerpo fuera por la ventanilla, el que se encarga de ello. Así que de esa guisa tenemos que recorrer las calles y carreteras de una ciudad muy bien plantada mientras disparamos a los malos y de paso también a los múltiples ítems, objetos y dianas que salen por el camino. **La acción se sucede vertiginosa,** y como el control no da problemas, gráficamente resulta espectacular y la banda sonora funciona a las mil maravillas, la verdad es que el juego acaba convenciendo. Lo menos bueno es que la mecánica se repite más de la cuenta. Tanto disparo...

COMO EN LA TELE

La audiencia manda. Si no mantenemos un nivel alto de público frente a la pantalla, la producción de la serie se irá al garete. En el juego también tenemos que mantener una audiencia alta deleitando al "respetable" con choques, saltos, derrapes... y evitando atropellos o golpes a vehículos "inocentes".

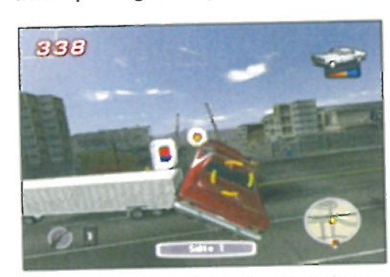




Hutch se pasa todo el juego con medio cuerpo fuera, disparando a los delincuentes. Y entre los disparos y el ritmo de la conducción, las persecuciones son emocionantes.



Por el camino tenemos que hacernos con ítems que luego nos ayudan en la misión.



Las fases están repletas de situaciones que nos dejan con la boca abierta.

EL ANÁLISIS

GRÁFICOS 86

▲ La ciudad está bastante bien ambientada, y el motor de conducción raya a buen nivel.

▼ Un poco más de detalle en la ciudad y en los coches no habría estado de más.

SONIDO 84

▲ La música es auténtica. ¡Arriba esos años 70!

▼ Los efectos son un pelín pobres en variedad.

JUGABILIDAD 89

▲ Las persecuciones resultan muy intensas y emocionantes. ¡Engancha al primer acelerón!

▼ Los objetivos de las misiones se repiten demasiado.

DURACIÓN 89

▲ Dos modos de juego e infinidad de extras le auguran una larga vida.

▼ A no ser que te canses de perseguir y perseguir...

TOTAL 88



▲ La **intensidad** de las persecuciones. El "glamour" de la **serie de televisión.**

▼ Las **misiones** son muy parecidas entre sí.

LOS EVENTOS ESPECIALES

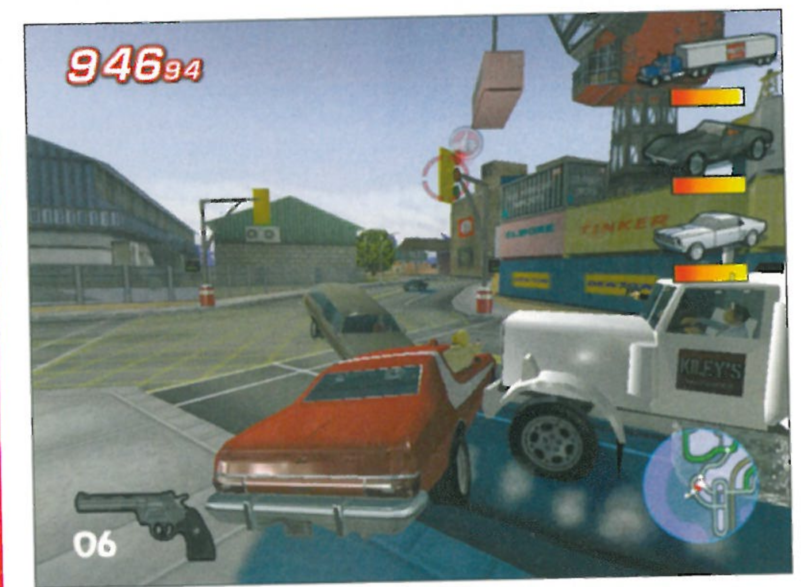
Las calles están plagadas de ítems como turbos, agarre extra, sirena, aumento de audiencia o eventos especiales.



Los eventos provocan escenas sorprendentes, con explosiones...



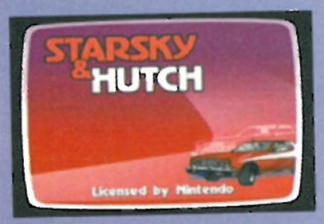
...cambios de cámara, saltos y, claro, subidón de audiencia.



El motor gráfico da mucho juego. Los coches son muy sólidos, la ciudad está bien ambientada y las persecuciones se desarrollan de forma vertiginosa... y accidentada.

MUY MOLÓN **Aquí vamos a encontrar un juego de emocionantes persecuciones de coches, con muchos disparos, efectos, acción sin tregua y el glamour de dos detectives estrellas de una serie de televisión. ¿Que no te suenan? Bueno, el juego mola igual.**

VALORACIÓN



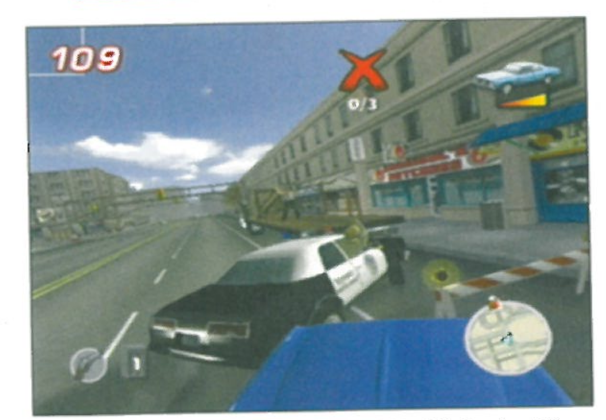
¡¡QUE REPONGAN LA SERIE, POR FAVOR!!

Nos ha encantado jugar con los polis héroes de nuestra infancia. Conducir el Ford Torino y dejar a los malos fuera de juego con las mismas armas que tan bien usaban Starsky y Hutch en la pantalla. Pero por fortuna su presencia en el juego no es determinante, de modo que si no los conoces, también pasarás un rato muy divertido.

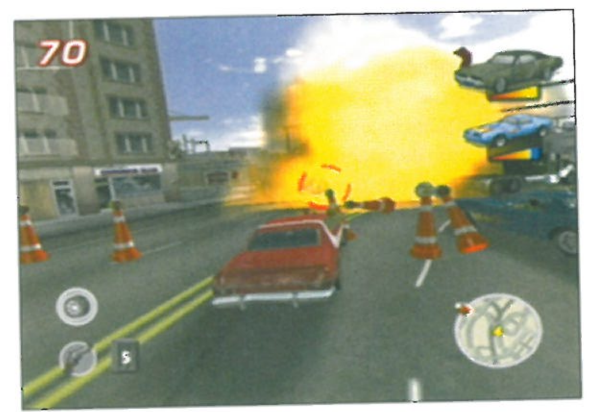
EL RANKING

1. Burnout 2
2. Starsky & Hutch
3. Crazy Taxi

El juego de los polis sube alto en nuestro podio, pero no puede con la técnica y jugabilidad del juego de Acclaim. Eso sí, el glamour de Starsky y Hutch arrasa a los taxis amarillos.



No en todas las misiones conducimos el Ford Torino; también nos pondremos al volante de un "simple" coche patrulla.



Esta ciudad es como un campo de batalla. Y si no, ya nos encargaremos nosotros, causando todo tipo de destrozos.

¡A Tony le ha salido competencia!

DISNEY'S EXTREME SKATE

Woody, Simba, Tarzán, Timon y Pumbaa... ¡Todos los personajes Disney quieren ser el skater "number one"!

CADA UNO EN SU "PELI"

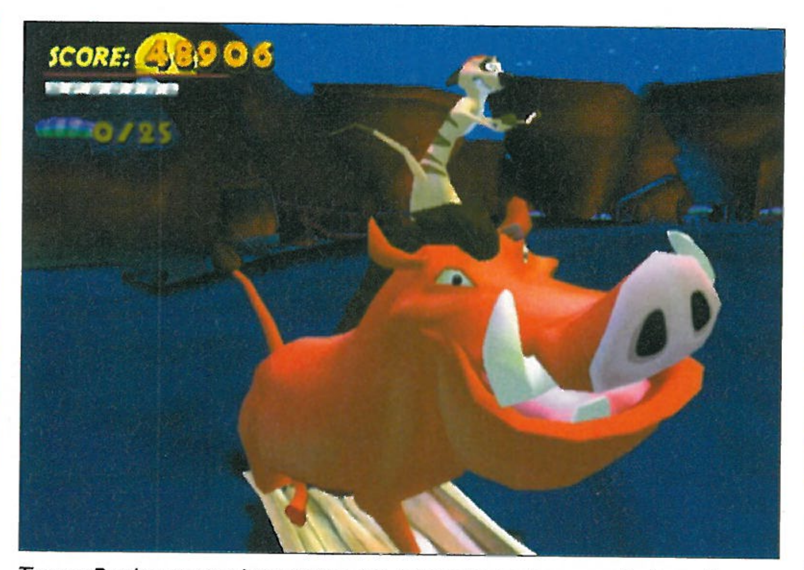
CADA PERSONAJE SE MUEVE POR LOS ESCENARIOS DE SUS FILMS. De esta forma vemos a Woody en la habitación de Andy, a Timon y Pumbaa haciendo acrobacias por la selva, a Tarzán patinando entre las lianas de la jungla... e incluso habrá una ciudad especial llamada Olliewood para los personajes que creemos.



Woody se lo pasa en grande en el escenario de Pizza Planet.



Aquí Tarzán, haciendo el loco por la selva de su misma película.



Timon y Pumbaa son tan inseparables que comparten hasta monopatín (trozo de madera, mejor dicho). Cada salto con ellos será una risa, no hay más que verlos.



Cuanto más espectaculares sean nuestros saltos, más puntos ganaremos.



Con el modo editor podremos crear nuestro skater de los pies a la cabeza.

Los personajes de las películas más famosas de la Disney han decidido probar suerte con eso del skate, y resulta que no se les da nada mal. Al igual que en «Tony Hawk», la cosa va de recorrer **grandes escenarios** y cumplir las misiones que nos encargan otros conocidos personajes: **desde enlazar los trucos más difíciles, hasta recoger ítems** o salvar una tropa de soldados de juguete. Pero, eso sí, en todo momento tenemos **una libertad pasmosa,** porque con un poco de imaginación podemos saltar por casi (o sin casi) todos los lugares del escenario: puentes, mesas, árboles, máquinas arcade... y, por supuesto, rampas, el lugar ideal para practicar los primeros trucos.

Hakuna matata, ¡y salta feliz!

Patinar con estos personajes por sus películas es un puntazo visual (la animación tiene el sello de la casa), sonoro (canciones cañeras) y además tiene premio: **cumpliendo los objetivos se desbloquean nuevos skaters y escenarios.** Y encima se puede hacer **una cantidad enorme de saltos con un control sencillote** que pone las cosas muy facilitas para los menos expertos.

En lo único que quizá **flojea es en los escenarios,** porque puede que los diez que ofrece se queden pelín cortos. Aun así, es de esos juegos que no olvidas rápidamente, ni después de habértelo acabado, porque siempre hay ganas de superarse con combos (o caídas, claro) cada vez más espectaculares.

FICHA TÉCNICA





- Compañía: **ACTIVISION**
- Desarrollador: **NEVERSOFT**
- Tipo de juego: **SKATE**
- Idioma: **INGLÉS**
- Jugadores: **1-2**
- Edad: **+ 3 AÑOS**
- Tarjeta de memoria: **9 BLOQUES**
- Modos: **2 + MULTIJUGADOR**
- Datos: **8 PERSONAJES + EDITOR**
- Precio: **64,95 €**
- A la venta: **YA DISPONIBLE**

EL ANÁLISIS

GRÁFICOS 84
Los protas están genial, pero los escenarios son muy poligonales.

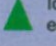
SONIDO 85
Música cañera y bastante pegadiza. Voces en inglés.

JUGABILIDAD 87
Un montón de "tricks", aceptable velocidad y buen control.

DURACIÓN 80
Diez escenarios y ocho skaters. Se hace poco, pero hay extras.

TOTAL 85

▲ Ideal **si queréis empezar** en esto del "eskateo".


Si ya jugasteis con Mr. Hawk... **nada nuevo.**

VALORACIÓN

Si sois fans de Disney y queréis empezar en esto del monopatín, debéis probarlo. Pero si estáis hechos a Tony Hawk, este juego os resultará más bien fácil.

FICHA TÉCNICA

GAME BOY ADVANCE





- Compañía: NINTENDO
- Desarrollador: CAMELOT
- Tipo de juego: ROL
- Idioma: CASTELLANO
- Edad: + 7 AÑOS



- Batería: SI
- Jugadores: 1-2



- Niveles: UN ENORME MUNDO
- Datos: 39 DJINN
- Modos de juego: HISTORIA Y COMBATES DOS JUGADORES



- Precio: 44,95 €
- A la venta: YA DISPONIBLE

OK Nintendo Acción

¡El Rey ha vuelto, viva el Rey!

GOLDEN SUN: LA EDAD PERDIDA

Aventureros del mundo, estamos de celebración. Nuestro «Golden Sun», al fin, vuelve para iluminarnos.

Cuando nos disponíamos a viajar a un nuevo continente para "rematar" la aventura; justo cuando la historia se había puesto más interesante, va y se nos acaba. Adiós «Golden Sun». La misma cara de "bobos" se nos quedó a todos en ese momento. ¿Ah, pero, ya? Menos mal que más tarde comprendimos que un guión tan genial, tan enorme, no se podía desarrollar entero en un solo cartucho. Por eso...

¡Se acabó la espera!

Exactamente en ese punto comienza este nuevo «Golden Sun: La Edad Perdida». **Los personajes, el mapa y, por supuesto el argumento son los mismos que en el primer título,** porque esto no es ni más ni menos que la continuación de la gran historia que se desarrolló en nuestras consolas hace ya más de un año. Incluso podemos **cargar nuestros personajes del primer cartucho en éste** con cable Link o un password que obtuvimos en el anterior juego, pero eso ya son temas avanzados. Ahora es momento de acordarse de todos los que lleguen de nuevas y se estén preguntando de qué narices va esto. Ahora mismo lo explicamos.

Veréis, esta saga de Rol es de lo mejorcito que hay en el género ahora mismo. Por varias razones. Sin ir más lejos, su argumento. Una **historia enorme, tanto en extensión como en profundidad,** intensa, con giros ▶

CAPTURA TU DJINN

Algunos Djinn se nos unirán por propia iniciativa, pero la mayoría son bastante huidizos. Para capturarlos, síguelos hasta acorralarlos en los mapeados (y son listos, los malditos). Más tarde, lucha contra ellos como si fueran enemigos. Una vez que los derrotes, podrás usar sus increíbles poderes y habilidades.





He aquí uno de esos magníficos efectos visuales que luce el juego. La ejecución de la psinergía llena de estallidos, luces y colores la pantalla de nuestra GBA.



En esta entrega de «Golden Sun» se ha utilizado el mismo motor gráfico que en la primera parte. Como veis, los escenarios siguen siendo una delicia visual.



La recogida de un Djinn siempre es un acontecimiento de lo más importante.



Y MÁS **Esta nueva entrega sigue la historia donde se quedó el primer «Golden Sun». Incluso podremos traspasar a nuestro personaje de «GS» a este cartucho.**



Cuando asistimos a acontecimientos importantes, la cámara se sitúa en el punto más adecuado, utilizando incluso giros tridimensionales. Espectacular para un juego de Rol.



Los fans de «Golden Sun» enseguida reconocerán el principio de «GS2».



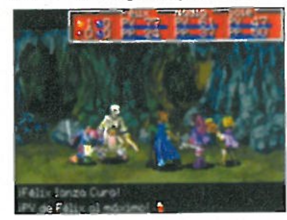
Los enemigos también hacen sus pinitos en esto de freír al contrincante.

ARTE DE LA PSINERGÍA

La psinergía nos ayudará de maneras diferentes a lo largo del juego. Estos son sólo cuatro de sus múltiples usos.



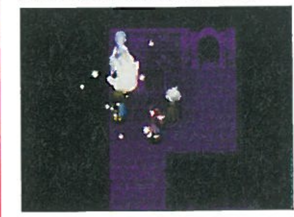
Atacar con magia en las batallas es algo muy común.



Tan común como curar las heridas, en batalla o fuera.



Leer las mentes de la gente es de lo más divertido que hay.



Y mover objetos pesados puede resultar muy útil.



Como en muchos juegos de Rol, los vecinos del pueblo nos permiten colarnos en sus casas y revolver los enseres. No es gamberrismo, es que a veces hay ítems.



Algunos enemigos son bastante originales a la hora de justificar una derrota. La magnífica traducción ayuda mucho a meterte en el ambiente de «Golden Sun».



El enemigo se cruza en nuestro camino y, bajo nuestros pies, se despliega el menú de combate: atacar, psinergía, djinn, invocar.. ¡Esto huele a batalla de la buena!


Algunas localizaciones están demasiado pobladas, por lo que tendremos que hablar y leer las mentes de todos los habitantes para informarnos bien de la situación.

SIN... PALABRAS

Para expresar el estado de ánimo o los gestos se utilizan estos graciosos bocadillos. No lo dudéis: ayudan lo suyo.





argumentales y sorpresas que puedes seguir sin problemas (está en castellano) y que nos mantienen pegados a la pantalla de la Game Boy Advance mientras recorremos el mundo en que se desarrolla la trama. Su aspecto se refleja por un lado en unos detallados gráficos 2D para la exploración en ciudades y páramos, y por otro, a la hora de combatir, con espectaculares emulaciones 3D y llamativos efectos visuales.

¿Y cómo se juega?

Pues al estilo clásico: **conversa, investiga, utiliza ítems, resuelve puzzles, recoge tesoros, y sobre todo y ante todo, pelea.** Los combates por turnos se desarrollan eligiendo la acción que quieres realizar cada vez que "te toca". Atacar, defender, utilizar psinergía (magia, hablando en plata), hacer uso de un objeto o huir, son todas opciones que ya nos suenan, e incluso las ayudas de esos bichejos llamados Djinn pueden recordarnos a lo que en otros títulos llaman invocaciones, pero son precisamente éstos los que revolucionan el cotarro.

Extraños aliados

Dependiendo del tipo de Djinn (agua, fuego, aire, o tierra) y de los parámetros del personaje al que lo asociemos, obtendremos cambios en las habilidades y la magia de nuestros protagonistas, incluso algunas combinaciones nos hacen cambiar de clase, transformando a nuestro personaje radicalmente. Teniendo en cuenta que cada héroe puede llevar varios Djinn, las posibilidades son ilimitadas. Y eso es algo que los veteranos de los juegos de Rol agradecemos profundamente pues, junto al **equilibrio en la dificultad, esa variedad** hace de cada batalla un ejemplo de estrategia que recompensa en cada partida.

Pero hasta los grandes juegos tienen sus pequeñas pegas, o al menos parece que nosotros nos esforzamos por encontrárselas. Y es que en este caso lo elaborado del argumento **hace que la historia avance a un ritmo un poco lento,** con muchas conversaciones y escenas en las que el jugador se limita a mirar como se desarrolla la aventura; a los que busquen un tipo de Rol más arcade, más movidito, seguro que se les pone mala uva en esos momentos. Aparte de ese matiz, suponemos que ha quedado claro en el texto que **estamos ante un título imprescindible, frente al que no se puede dudar en la tienda.** Si te gustó la primera parte, lo debes tener; si aún no has jugado con él, cómprate los dos; a partir de ahora será **tu cartucho más preciado.**



Ir de compras es fundamental para encarar las batallas con un mínimo de seguridad, pero el dinero no se consigue fácilmente.

Muchos de los objetos sólo se pueden recoger una vez que aprendamos a manejar los hechizos más avanzados.

EQUILIBRIO Los combates nunca se hacen rutinarios por la magnífica planificación de los desarrolladores y por la variedad de Djinn.



Los ataques cuerpo a cuerpo de los enemigos comunes no deberían preocuparnos demasiado, pero a veces te sorprenderán utilizando magia, y eso sí que duele.

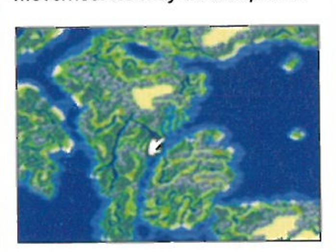


NO PIERDAS DE VISTA EL MAPA

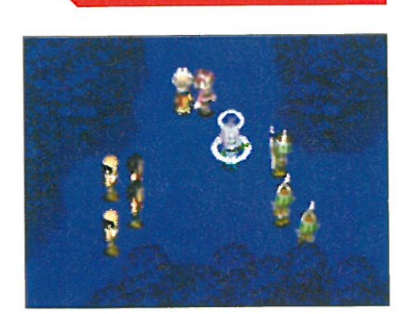
Como todo juego de rol que se precie, "Golden Sun" tiene su mapa, y realmente extenso en este caso. Saldremos a él cuando viajemos de un escenario a otro.



Esta es la vista que tendremos al movernos. No muy abierta pero...



...siempre podemos mirar este mapa global para orientarnos.



Alex sigue utilizando sus truquitos acuáticos para sacarnos de apuros.



Las invocaciones son demoledoras. Y cuantos más Djinn haya en el ajo, mejor.



Los paseillos por las ciudades nos dejan descansar entre las numerosas batallas.

EL ANÁLISIS

GRÁFICOS 94
▲ Magníficos en líneas generales, destacando algunos escenarios.

▼ Hay algunas pixelaciones en las batallas. Nada importante.

SONIDO 93
▲ Las melodías se adaptan perfectamente y además no cansan al jugador.

▼ Algunos efectos sonoros podrían mejorarse.

JUGABILIDAD 97
▲ Los combates son un ejemplo de equilibrio. El argumento es bueno y profundo. Traducido al castellano. Casi perfecto.

▼ A veces el ritmo es lento.

DURACIÓN 96
▲ Extensísima historia y batallas muy bien equilibradas.

▼ Se acaba y no se repite.

TOTAL 97

▲ Retomar un juego tan bueno como **«Golden Sun» y saber sacarle todo el partido.**

▼ Que no aguantes las batallas por turnos o que el **ritmo se haga demasiado lento.**

VALORACIÓN



CONTINÚA EL MEJOR ROL PARA GBA

El segundo libro de «Golden Sun» continúa la historia del primero de la mano del mismo preciosismo gráfico y ajustada jugabilidad. Nada nuevo (excepto algunos hechizos), pero ¿quién necesitaba un cambio después de haber jugado al primer y arrollador cartucho? Todo un ejemplo de como debe ser un buen Rol.

EL RANKING

1. Pokémon Rubí/Zafiro
2. Golden Sun: La Edad Perdida

Aunque no se pueda competir con un fenómeno tan extendido como Pokémon, «Golden Sun» es la alternativa (o el complemento) perfectos para los que busquen algo más que Pokémon, o quieran darse una alegría.



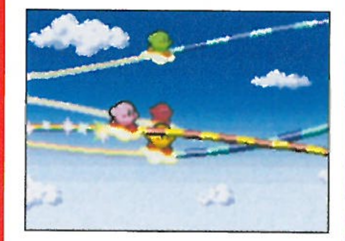
El retorno de la "pelota" rosa

KIRBY NIGHTMARE

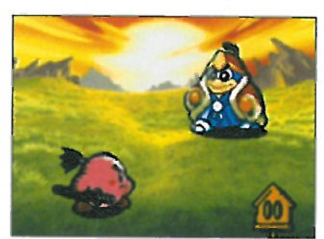
Kirby vuelve a protagonizar una aventura de las suyas, variada, divertida y llena de chispa. ¡Zámpate a tus enemigos!

Y ADEMÁS... MINIJUEGOS

MINIJUEGOS PARA JUGAR SOLO, O ACOMPAÑADO. Entre cada fase, abrimos tres divertidos minijuegos (una especie de "patata caliente", una carrera, y un combate de reflejos), que además podemos compartir con amigos con cable link y un solo cartucho.



Una carrera resbalando sobre arco-iris. Gana el más rápido.



En estos combates de Kirby-ninja, gana el que tenga más reflejos.



Muchos recordaréis la voracidad de Kirby, siempre está listo para tragarse de golpe a sus enemigos. Ahora se transforma según el tipo de enemigo que caiga en sus fauces...



Los escenarios son plataformeros y están llenos hasta arriba de enemigos.



La mecánica de juego es sencilla y muy adictiva. No dejaréis de saltar y pelear.

Sucede que la Tierra de los Sueños ha sufrido el robo del Bastón de Estrellas, y sin él, nadie podrá tener dulce sueños. El Rey DeDeDe lo ha hecho pedazos y a Kirby le encargan recuperarlos para hacer que las cosas vuelvan a su lugar. Y claro, nosotros le echamos una mano... o mejor las dos.

La aventura, que es plataformera a tope, se desarrolla a lo largo de un montón de **fases laberínticas,** con tesoros, salidas secretas y, sobre todo, un variadísimo ejército de enemigos al que combatimos mostrando un voraz apetito. ¿Que qué quiere decir esto?

Salta y transfórmate

Pues sí, que nos "merendamos" a los enemigos. Y luego los "escupimos" contra los demás, o bien copiamos sus habilidades, **transformándonos hasta en 20 Kirbys diferentes.** Con cada "kirby" no sólo varía nuestra "imagen", sino también los poderes que podemos mostrar. Con ambas cosas echaréis unas buenas risas.

Por otro lado, ya se ve, los gráficos son **variados, coloridos y tienen el encanto** de los juegos de Kirby. Y en cuanto al control, perfectamente adaptado a la mecánica: **fácil y con una jugabilidad desbordante.**

Además, el nuevo Kirby nos regala un **genial multijugador** en el que podemos participar hasta cuatro amigos tanto en los minijuegos (si sólo tenemos un cartucho), como en toda la aventura (con 4 cartuchitos).

En fin, uno de los mejores Kirbys que podéis jugar en vuestra GB.

FICHA TÉCNICA

GAME BOY ADVANCE



- Compañía: **NINTENDO**
- Desarrollador: **HAL LAB.**
- Tipo de juego: **PLATAFORMAS**
- Idioma: **INGLÉS**
- Jugadores: **1**
- Edad: **TODOS LOS PÚBLICOS**

- Passwords: **NO**
- Batería: **SÍ**
- Datos: **MULTIJUGADOR**

- Precio: **44,95 €**
- A la venta: **26 DE SEPTIEMBRE**

EL ANÁLISIS

GRÁFICOS 90
Variados, de lo más coloridos, y fondos muy bien realizados.

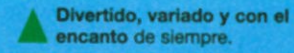
SONIDO 88
Tiene todas las musiquillas de Kirby, y muchos efectos nuevos.

JUGABILIDAD 94
Fácil de controlar, con variedad de situaciones y muy divertido.

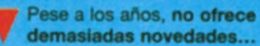
DURACIÓN 92
Los niveles son fáciles, pero se tarda en hallar todos los secretos.



TOTAL 92



▲ Divertido, variado y con el encanto de siempre.



▼ Pese a los años, **no ofrece demasiadas novedades...**

VALORACIÓN

Entretenido, variado, lleno de buen humor y de secretos por descubrir, Kirby sigue en la línea de siempre... que encantará, sobre todo, a los más peques.

GUÍA DE COMPRAS

NINTENDO GAMECUBE

007 NIGHTFIRE



EA GAMES — Acción 3D
64,95 € — 1-4 J

Infiltración en primera persona, conducción de coches de lujo y un modo multijugador de cine.

Puntuación 90

BURNOUT 2

ACCLAIM — Conducción
59,95 € — 1-4 J



Es mucho más que la entrega anterior. Más salvaje, más realista, más más divertido. Ha mejorado la flota de coches, ha aumentado la velocidad, se ha potenciado el manejo, y los nuevos modos de juego le han dado el toque final.

Puntuación 93

CAPCOM VS SNK 2 E.O.




CAPCOM — Lucha
64,95 € — 1-2 J

Un rompedor juego de lucha en 2D, con muchos personajes, modos de juego y excelente control.

Puntuación 89

CRASH BANDICOOT



VIVENDI UNIVERSAL — Plataformas
19,99 € — 1 J

Salta que te salta, Crash, héroe conocido en este mundillo, toma la Cube al asalto con un buen juego.

Puntuación 86

DEAD TO RIGHTS



NAMCO — Acción
62,95 € — 1 J

Acción, tiroteos, combates, con un desarrollo variado y divertido. Acompañan puzzles y minijuegos.

Puntuación 87

DIE HARD VENDETTA



VIVENDI UNIVERSAL — Acción 3D
19,95 € — 1 J

Un shooter 3D, en primera persona, con toques tan originales como que se puede capturar rehénes.

Puntuación 89

EVOLUTION WORLDS



UBI SOFT — Rol
59,95 € — 1 J

Este clásico juego de Rol hará las delicias de los fans de «Pokémon» y «Golden Sun». Está dicho todo...

Puntuación 87

ENTER THE MATRIX



ATARI — Acción
59,95 € — 1 J

Un vendaval absoluto de acción, muy apetecible lo mires por donde lo mires. "Wachowsky" de pura cepa.

Puntuación 90

F-1 CAREER CHALENGE



ELECTRONIC ARTS — Velocidad
62,95 € — 1-4 J

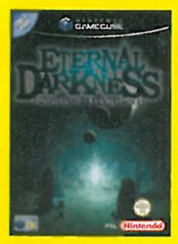
Te permite convertirte en un piloto de verdad. Competir con los grandes y saltar de escudería.

Puntuación 90

ETERNAL DARKNESS



NINTENDO — Aventura de terror
44,95 € — 1 J



La ambientación es espectacular, y entre esto y que las alucinaciones que pasan por la cabeza del protagonista son para temblar, el miedo está garantizado. Además, el guión y la puesta en escena valen su peso en oro.

Puntuación 94

FIFA 2003

ELECTRONIC ARTS — Fútbol
64,95 € — 1-4 J



El juego de fútbol que todos soñábamos. Control impecable, gráficos reales, animaciones de verdad. Y encima la narración de los comentaristas de la SER, Manolo Lama y Paco González. No se puede pedir más.

Puntuación 94

LA NOVEDAD DEL MES

SOUL CALIBUR II



NAMCO — Lucha
59,95 € — 1-2 J

Hemos dicho tantas cosas de este juegazo, hemos desperdigado tantos calificativos, que para esta guía casi nos hemos quedado sin palabras. Está bien, digamos algo que a lo mejor aún no habíamos dicho: chicos, tenéis que compraros este juego. Es flipante.

Puntuación 97

HARRY POTTER Y LA CÁMARA...



EA GAMES — Aventura
64,95 € — 1 J

Eficaz desarrollo y jugabilidad totalmente equilibrada. Si te gusta Harry Potter, no te lo puedes perder.

Puntuación 92

ISS 3

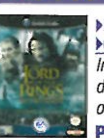


KONAMI — Fútbol
64,95 € — 1-2 J

Tan espectacular como siempre, pero más arcade que otras entregas y con interesantes toques de "aventura".

Puntuación 88

LAS DOS TORRES



EA GAMES — Acción
64,95 € — 1 J

Imagínate, en mitad de los campos de Tierra Media, luchando contra orcos y otras malvadas criaturas.

Puntuación 91

LOS SIMS



EA GAMES — Estrategia
64,95 € — 1-2 J

Resulta divertidísimo convertirte en el cabeza de familia, simular la vida, tomar todo tipo de decisiones...

Puntuación 90

LUIGI'S MANSION (PLAYER'S CHOICE)



NINTENDO — Aventura
29,95 € — 1 J

¿Pero todavía no te has hecho con esta "fantasmal" aventura? Con este precio, estás metiendo la pata...

Puntuación 90

MARIO PARTY 4



NINTENDO — Tablero
44,95 € — 1-4 J

Un juego para vivir semanas alegres y meses de ocupación junto a tres amigos. Auténticamente irresistible.

Puntuación 91

MEDAL OF HONOR: FRONTLINE



EA GAMES — Acción 3D
64,95 € — 1-4 J

Alístate y libra batallas de la Segunda Guerra Mundial como un soldado más. Puro combate 3D.

Puntuación 90

METROID PRIME



NINTENDO — Aventura
59,95 € — 1 J



El "otro" gran juego de GameCube. «Metroid» ha estrenado un género que creará una legión de adeptos, las aventuras en 3D. Permiten vivir la acción con detalle y emoción, junto a un nivel visual que deja atrás a todo lo visto.

Puntuación 99

MORTAL KOMBAT D. A.



MIDWAY — Lucha
64,95 € — 1-2 J

Olvídate de los arcades de peleas que hayas probado. Esto es serio y duro, violento, para adultos.

Puntuación 91

NBA 2K3



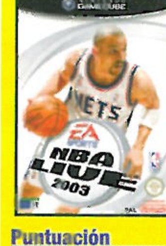
SEGA — Baloncesto
59,99 € — 1-4 J

Buen control, variedad de modos de juego y mucho realismo. Un basket para todo el mundo.

Puntuación 91

NBA LIVE 2003

EA SPORTS — Baloncesto
64,95 € — 1-4 J



Los 29 equipos de la mejor liga de basket del mundo, la NBA, se ponen bajo tu control. Tienes las plantillas actualizadas, un soberbio control sobre todos los jugadores, y además alucinarás con las increíbles animaciones.

Puntuación 93

NBA COURTSIDE 2002



NINTENDO — Baloncesto
54,95 € — 1-2 J

Un basket espectacular, con una gran variedad de modos de juego y un control adaptable a cualquier usuario.

Puntuación 87

NBA STREET VOL. 2



EA SPORTS — Baloncesto
65,95 € — 1-4 J

Resulta excitante jugar al basket en plena calle con las estrellas de la NBA. Promete jugadas de fantasía

Puntuación 92

NEED FOR SPEED: HP2



EA GAMES — Carreras
64,95 € — 1-2 J

Un titulazo de coches respaldado por un apartado técnico brillante, coches de lujo, reales y muy bien detallados.

Puntuación 90

PHANTASY STAR ONLINE

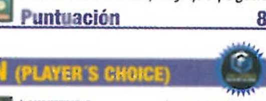
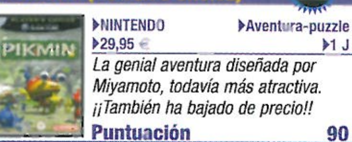


SEGA/INFOGRAMES — RPG
54,95 € — 1-4 J

Hemos dado nuestro primer sorbo a la experiencia online, y nos ha convencido. Eso sí, hay que pagarlo.

Puntuación 88

PIKMIN (PLAYER'S CHOICE)

NINTENDO — Aventura-puzzle
29,95 € — 1 J

La genial aventura diseñada por Miyamoto, todavía más atractiva. ¡¡También ha bajado de precio!!

Puntuación 90

P.N. 03



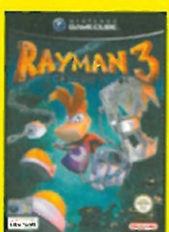
CAPCOM — Shooter
63,95 € — 1 J

Un juego de acción diferente, con mucha marcha, estrategia y una protagonista increíblemente animada.

Puntuación 88

RAYMAN 3

UBI SOFT — Plataformas
59,95 € — 1-4 J



Las plataformas más geniales se dan la mano con la acción más cañera. Los alucinantes gráficos os dejan prendados desde el principio, y el genial y variadísimo desarrollo no os permitirá quitar los ojos de la pantalla.

Puntuación 94

RED FACTION II



THQ — Acción
52,95 € — 1-4 J

Un shooter en primera persona de apabullante acción. Destaca por sus gráficos y modo multijugador.

Puntuación 89

RESIDENT EVIL 2



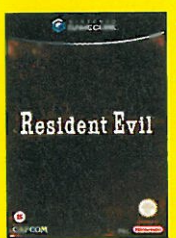
CAPCOM — Aventura de terror
44,95 € — 1 J

Imprescindible para seguir la trama de la saga, divertido, emocionante y largo. Aunque algo anticuado.

Puntuación 85

RESIDENT EVIL

▸CAPCOM ▸Aventura de terror
▸64,95 € ▸1 J



El miedo espera a la vuelta... de la esquina con el mejor juego de terror que se ha hecho hasta ahora. Y además es sólo para tu GC, así que presume. El juego de Capcom exhibe un nivel gráfico que hace real cada una de las acciones que ocurren.

Puntuación 94



RESIDENT EVIL 3



▸CAPCOM ▸Aventura de terror
▸44,95 € ▸1 J

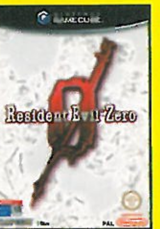
Tiene buen precio, y ofrece miedo y acción en dosis suficientes, pero no es el mejor Resident de la saga.

Puntuación 84

RESIDENT EVIL ZERO



▸CAPCOM ▸Aventura de terror
▸64,95 € ▸1 J



El nuevo Resident te lleva al origen de la saga, con un juego que mejora a todos los niveles lo que vimos en el primer RE. Tiene un desarrollo que te absorberá (más de 15 horas, seguro), y un nivel técnico que lo hace imprescindible.

Puntuación 95

SONIC ADVENTURE 2 BATTLE



▸SEGA ▸Arcade
▸34,95 € ▸1-4 J

Treinta escenarios que recorrer a toda velocidad y un personaje distinto para cada fase. Conexión a GBA.

Puntuación 90

SONIC ADVENTURE DX



▸SEGA ▸Arcade
▸59,95 € ▸1 J

Sonic regresa con un juego veloz y divertido, y 6 personajes controlables que semueven por otras tantas rutas .

Puntuación 91

SPLINTER CELL

▸UBI SOFT ▸Juego de espías
▸59,95 € ▸1 J



Los espías están de moda, y más aún con la llegada de Sam Fisher. Este nuevo héroe se ha hecho con un hueco en el salón de la fama gracias a un juego impecable, con una conexión GameCube que te va a dejar flipado.

Puntuación 96

STARSKY & HUTCH

NUEVO



▸EMPIRE ▸Coches
▸59, 95 € ▸1-2 J

Ponte en el papel de estos dos superpolicías y pásalo en grande persiguiendo a los delincuentes.

Puntuación 88

STAR WARS BOUNTY HUNTER



▸LUCASARTS ▸Acción 3D
▸64,95 € ▸1-4 J

Un nuevo y atractivo producto de la saga galáctica. Mucha acción y ambientación en su punto.

Puntuación 89

STARFOX ADVENTURES

▸NINTENDO/RARE ▸Aventura
▸44,95 € ▸1 J



El zorro de Nintendo da la campanada en calidad gráfica y jugable. Te espera una profunda aventura, cargada de detalles que te colmarán de felicidad, y pondrán la envidia en cara ajena. Es de Rare, y mola todo.

Puntuación 96

STAR WARS GUERRAS CLON



▸LUCASARTS ▸Acción
▸62,95 € ▸1-4 J

Un genial shooter-combate-acción-tierra-aire que no debe faltar en tu colección de clásicos Star Wars.

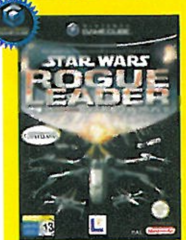
Puntuación 89

LOS MÁS VENDIDOS EN CENTRO MAIL

01 THE LEGEND OF ZELDA: THE WIND WAKER
02 DIE HARD: VENDETTA
03 MYSTIC HEROES
04 CRASH BANDICOOT
05 RESIDENT EVIL ZERO
06 SPLINTER CELL
07 SUPER MARIO SUNSHINE
08 SONIC ADVENTURE DX
09 METROID PRIME
10 SUPER SMASH BROS. MELEE

STAR WARS ROGUE LEADER

▸LUCASARTS ▸Shooter aéreo
▸64,95 € ▸1 J



«Rogue Leader» es una "peli" interactiva, con escenarios localizados en los filmes y acción por las galaxias. Si lo acompañas con lo último que ha salido para tu consola, dígase Clones y Outcast, es la bomba.

Puntuación 94

SUPER MARIO SUNSHINE

▸NINTENDO ▸Aventura-Plataformas
▸44,95 € ▸1 J



¡Ya tenemos las mejores plataformas para Cube! Y por mucho tiempo, porque Mario se ha estrenado, con un apartado técnico sobresaliente, un juego lleno de retos y la jugabilidad que todos esperábamos.

Puntuación 95

SUPER MONKEY BALL 2



▸SEGA ▸Arcade-Party
▸64,95 € ▸1-4 J

Un juego cosa de monos. Muy mono. Y con un sinfín de minijuegos para pasarlo en grande.

Puntuación 87

SUPER SMASH B. (PLAYER'S CHOICE)

▸NINTENDO ▸Lucha
▸29,95 € ▸1-4 J



Los grandes héroes de Nintendo protagonizan un juego de lucha muy original, con un nivel técnico por las nubes y una capacidad de adicción que te va a pegar a la pantalla, a ti y a tres amigos, durante muchos días. ¡Con nuevo precio!

Puntuación 95

THE HULK



▸VIVENDI ▸Acción
▸59,95 € ▸1 J

Hulk protagoniza un juego de mamporros que nos deja con la lengua fuera por sus dosis de acción.

Puntuación 85

THE ITALIAN JOB



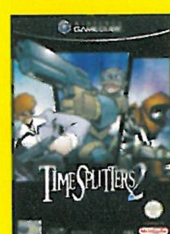
▸EA GAMES ▸Acción 3D
▸64,95 € ▸1-4 J

Un juego de coches que te sumergirá en la trama de una peli chulísima. ¿No te apetece conducir un Mini?

Puntuación 91

TIME SPLITTERS 2

▸EIDOS ▸Shooter 3D
▸59,95 € ▸1-4 J



Una historia original, una gran oferta en modos multijugador. Técnicamente impecable. Sin duda uno de los que más nos han impresionado. Por el nivel de I.A. de los rivales, el control suave, la duración y la original historia.

Puntuación 95

TONY HAWK 4



▸ACTIVISION ▸Skate
▸67,95 € ▸1 J

De nuevo superándose a sí mismo, como dicta el espíritu del skater. Más grande, más real y con una música...

Puntuación 90

V-RALLY 3



▸ATARI ▸Carreras
▸59,95 € ▸1-4 J

Es la versión más depurada de todas. Buen comportamiento de los coches y excelente trabajo gráfico.

Puntuación 91

WARIO WORLD



▸NINTENDO ▸Plataformas
▸59,95 € ▸1-4 J

En la línea de sus clásicos de Game Boy, sólo que en 3D. Te vas a flipar con los movimientos de Wario.

Puntuación 88

WAVE RACE BLUE STORM

▸NINTENDO ▸Carreras
▸44,95 € ▸1-4 J

Un prodigio de la técnica al servicio de la diversión. Es como estar cabalgando sobre olas vivas.

Puntuación 90

ZELDA: WIND WAKER

▸NINTENDO ▸Acción-Rol
▸69,95 € ▸1 J

El debut de Link es perfecto. La historia, los personajes, la traducción, el control, la banda sonora, las mazmorras... Todo en "Wind Waker" deja alucinado, y más aún su jugabilidad y el carisma del héroe. Por eso lleva esta nota.

Puntuación 100

NUESTROS RECOMENDADOS

LOS MEJORES SHOOTERS 3D

1. STAR WARS ROGUE LEADER
2. TIME SPLITTERS 2
3. MEDAL OF HONOR
4. 007 NIGHTFIRE
5. DIE HARD VENDETTA

LOS MEJORES DE PLATAFORMAS

1. SUPER MARIO SUNSHINE
2. RAYMAN
3. SONIC ADVENTURE DX
4. WARIO WORLD
5. VEXX

LOS MEJORES DEPORTIVOS

1. FIFA 2003
2. NBA LIVE 2003
3. NBA STREET VOL. 2
4. NBA 2K3
5. ISS3

LOS MEJORES DE AVENTURAS

1. ZELDA: THE WIND WAKER
2. METROID PRIME
3. STARFOX ADVENTURES
4. SPLINTER CELL
5. RESIDENT EVIL ZERO

LOS MEJORES DE LUCHA-ACCIÓN

1. SOUL CALIBUR II
2. SUPER SMASH BROS MELEE
3. ENTER THE MATRIX
4. LAS DOS TORRES
5. PRODUCT NUMBER (P.N.) 03

GUÍA DE COMPRAS

GAME BOY ADVANCE /COLOR

ADVANCE WARS



▶NINTENDO ▶Estrategia
▶44,95 € ▶1-4 J

Un veterano de la estrategia, que ha calado hondo entre el público. ¿Aún no lo has probado?

Puntuación 85

BLACK BELT



▶XICAT INTERACTIVE ▶Lucha
▶42,95 € ▶1-2 J

Después de Street Fighter, el mejor juego de lucha para tu Advance. Sorprende gráficamente.

Puntuación 90

BROKEN SWORD



▶UBI SOFT-BAM! ▶Aventura Gráfica
▶49,95 € ▶1 J

Una aventura gráfica con buen ritmo y argumento, tensión, buen humor... ¡utilizarás la cabeza!

Puntuación 86

BRUCE LEE



▶UNIVERSAL ▶Beat'em Up
▶52,95 € ▶1 J

Realistas movimientos, enemigos inteligentes, armas para recoger y usar, jefazos finales... Muy bueno.

Puntuación 91

COMUNIDAD DEL ANILLO



▶VIVENDI UNIVERSAL ▶Rol
▶29,95 € ▶1 J

La versión oficial de 'El Señor de los Anillos', el libro de Tolkien, es una aventura rolera muy profunda.

Puntuación 89

CRASH 2



▶UNIVERSAL ▶Plataformas
▶52,95 € ▶1-2 J

Si quieres disfrutar toda la emoción de las plataformas más clásicas, en 2D y 3D, juega con el "perro loco 2".

Puntuación 90

CT SPECIAL FORCES 2



▶LSP ▶Acción
▶39,95 € ▶1-2 J

Superior a la primera parte. Alucina con sus 22 fases de acción total y un apartado técnico brillante.

Puntuación 92

DAVE MIRRA BMX 3



▶ACCLAIM ▶BMX
▶49,95 € ▶1-2 J

Más de 1.000 piruetas, ajustada jugabilidad e increíble banda sonora. Pruébalo, no te arrepentirás.

Puntuación 90

DONKEY KONG COUNTRY

▶NINTENDO ▶Plataformas
▶39,95 € ▶1-2 J



Faltaban ellos, los monos, por estrenarse en tu Game Boy. Ya han llegado, gracias a Zeus, con un juego que ya es un título imprescindible. Altísimo de técnica y con una jugabilidad capaz de emocionar a cualquiera. Y si no, leed: 46 fases, 2 estelares protagonistas (y muy monos), minijuegos...

Puntuación 94

DRAGON BALL Z II



▶SEGA ▶Rol-Aventura
▶49,95 € ▶1-4 J

Si eres un fan de la serie, te lo tienes que comprar. Incluye todo lo que esperas: combate, aventura...

Puntuación 85

DRAGON BALL Z



▶ATARI ▶Rol-Aventura
▶49,95 € ▶1 J

Aunque flojea gráficamente, tiene un desarrollo entretenido. Además sigue triunfando en los tops de ventas.

Puntuación 80

DRAGON BALL Z — GBC



▶BANDAI ▶Juego de cartas
▶34,99 € ▶1-2 J

Juego de cartas que está haciendo las delicias de fans de este género, y de esta serie de animación.

Puntuación 93

LOS MÁS VENDIDOS DE GBA EN CENTRO MAIL

1. POKéMON RUBI
2. POKéMON ZAFIRO
3. HARRY POTTER Y LA CAMARA SECRETA
4. DRAGON BALL Z: LEGACY OF GOKU II
5. FINAL FIGHT ONE
6. LEGEND OF ZELDA: A LINK TO...
7. YU-GI-OH: WORLDWIDE EDITION
8. LA COMUNIDAD DEL ANILLO
9. YOSHI'S ISLAND
10. GOLDEN SUN

F-ZERO: MAXIMUM VELOCITY



▶NINTENDO ▶Velocidad
▶42,00 € ▶1-4 J

No hay un juego más rápido. «F-Zero» es vertiginoso, un ciclón. Pero controlable, y sin parones.

Puntuación 90

GOLDEN SUN

▶NINTENDO ▶Rol
▶45,00 € ▶1-2 J



En un continente enorme, dos tipos están a punto de vivir una aventura fantástica. Esta entrada de película da pie a un fenomenal RPG que nos sumergirá en una historia absorbente, llena de magia y batallas. Un cuento de entre 30 y 60 horas de juego con un control exquisito.

Puntuación 95

GT ADVANCE 2



▶THQ ▶Carreras
▶52,95 € ▶1-2 J

Saltamos de los circuitos urbanos a los rallys, con buen nivel gráfico y mejor sensación de velocidad.

Puntuación 88

HAMTARO — GBC



▶NINTENDO ▶Rol
▶29,95 € ▶1-2 J

Un juego encantador, protagonizado por hamsters. Disfrutarás como un loco aprendiendo su idioma.

Puntuación 90

HAMTARO HAM-HAM HEART.



▶NINTENDO ▶Aventura/Rol
▶44,95 € ▶1-4 J

Perfecto para iniciarse en el Rol. Divertido, facilón y con personajes encantadores. Para tu hermanito.

Puntuación 85

HARRY POTTER 2 — GBC

▶EA GAMES ▶Rol
▶42,95 € ▶1-2 J



Con la calidad gráfica que vimos en su primera entrega, Harry y sus amigos Ron y Hermione salvan Hogwarts de la maldición de la cámara secreta. A base de diez hechizos diferentes, nuestros amigos se las verán con más de 50 criaturas en combates por turnos de los de toda la vida.

Puntuación 98

HARRY POTTER 2



▶EA GAMES ▶Aventura
▶54,95 € ▶1 J

Consigue transmitir toda la emoción y el misterio del libro, a través de un sistema de juego bien estructurado.

Puntuación 91

LA NOVEDAD DEL MES

GOLDEN SUN: LA EDAD PERDIDA



▷NINTENDO ▷Rol
▷49,95 € ▷1-2 J

La admiración que levantó la primera parte hará que caigas rendido ante él. La razón es simple: encuentras lo que buscas. Una leyenda, una aventura, acción, y el glamour de un juego que es más que un juego.

Puntuación: 97

IRIDION II



▶VIVENDI ▶Shooter
▶48,95 € ▶1 J

Si la primera parte nos impactó, la segunda va a rematar la "faena" en gráficos y en jugabilidad.

Puntuación 90

ISS ADVANCE



▶KONAMI ▶Fútbol
▶44,95 € ▶1 J

Nos gusta el fútbol, y más cuando lo podemos jugar en cualquier parte con este nivel de calidad.

Puntuación 89

JACKIE CHAN ADVENTURES



▶ACTIVISION ▶Beat'em Up
▶19,95 € ▶1 J

Jackie tiene nombre, fama y un juego competente, con base beat'em up y un precio para no perdérselo.

Puntuación 87

KING OF FIGHTERS EX 2



▶ACCLAIM ▶Lucha
▶49,95 € ▶1-2 J

Es la recreativa en tu portátil. Con un excelente control, amplia gama de golpes, ¡y unos gráficos guays!

Puntuación 93

KIRBY NIGHTMARE — NUEVO



▶NINTENDO ▶Plataformas
▶44,95 € ▶1 J

Lo último de Kirby es entretenido, variado, te hará reír, emocionarte y hasta algo de ejercicio físico.

Puntuación 92

LAS DOS TORRES



▶ELECTRONIC ARTS ▶Acción
▶54,95€ ▶1-4 J

'El Señor de los Anillos', en la versión de la película. Mucha acción de la buena, con toquecitos de Rol.

Puntuación 91

LEGEND OF ZELDA

▶NINTENDO ▶Rol
▶39,95 € ▶1-4 J

El nuevo Zelda viene dispuesto a robarle el puesto de juego más vendido del mundo a "Golden Sun". Para ello pone en juego una historia atractiva, un desarrollo super jugable y un multijugador que es una grandísima aventura en sí mismo. Se llama "Four Swords" y no deja títere con cabeza.

Puntuación 97

MARIO KART SUPER CIRCUIT

▶NINTENDO ▶Velocidad
▶42,00 € ▶1-4 J



Es el líder indiscutible en velocidad. Sus notas son brillantes. Pero lo más destacado es su equilibrio entre técnica y jugabilidad. La parte técnica incluye zooms, efectos de transparencia y un diseño cuidadísimo; la jugable empieza en un excelente control y sigue con un glorioso modo multijugador.

Puntuación 95

MEGAMAN BATTLE NETWORK 3



▶CAPCOM ▶Rol
▶48,95 € ▶1-2 J

Un juego de Rol lleno de secretos, largo y muy divertido, que incluye un innovador sistema de combate.

Puntuación 87

METROID FUSION

▶NINTENDO ▶Aventura
▶44,95 € ▶1 J



Si buscáis una aventura total, este cartucho colma todas las expectativas. Controlamos a Samus, cazarrecompensas espacial, y debemos recorrer un gigantesco mundo atestado de peligrosos alienígenas, ingeniosos puzzles y zonas secretas. La genial ambientación os meterá de lleno en la acción.

Puntuación 95

MICROMACHINES



▸ATARI ▸Carreras
▸54,95 € ▸1-4 J

Minicoches, minicarreras, sí, pero un juegazo con el que te lo vas a pasar pipa... si te gusta competir.

Puntuación 88

SPYRO: SEASON OF FLAME



▸UNIVERSAL ▸Plataformas
▸52,95 € ▸1 J

Una gran segunda parte. Vista isométrica, escenarios coloristas, 3 mundos enormes, ¡¡y qué precio!!

Puntuación 89

TEKKEN



▸NAMCO ▸Lucha
▸54,99 € ▸1-2 J

Tiene golpes y combos para aburrir, y ofrece una variedad de modos de juego extraordinaria.

Puntuación 88

YU-GI-OH! WORLDWIDE EDITION



▸KONAMI ▸Juego de cartas
▸44,95 € ▸1-2 J

La tecnología de Advance al servicio del juego de cartas de moda. Si te gustó el de GB color... ¡babearás!

Puntuación 89

POKéMON RUBÍ Y ZAFIRO

▸NINTENDO ▸Rol
▸49,95 € ▸1-4 J







Por fin, ya están aquí las nuevas ediciones. Con todas las novedades que esperabais, pero con la fidelidad al estilo de juego que tanto nos ha gustado. De nuevo, van a hacer historia.

Puntuación 98

SPYRO: SEASON OF ICE





▸UNIVERSAL ▸Aventura-acción
▸29,95 € ▸1 J

Esta aventura rezuma calidad, buen humor, jugabilidad y variedad. Spyro salta, planea y escupe fuego y hielo.

Puntuación 88

TOMB RAIDER



▸UBI SOFT ▸Aventura
▸29,95 € ▸1 J

Lara Croft se estrena en Advance con una animación de lujo, genial aspecto y buena carga de acción.

Puntuación 89

YU-GI-OH! GBC



▸KONAMI ▸Juego de cartas
▸39,95 € ▸1-2 J

Reta con tu mazo de cartas a una panda de rivales y gánales todas sus cartas. Y a tus amigos, también.

Puntuación 88

STREET FIGHTER ALPHA 3

▸CAPCOM ▸Lucha
▸49,95 € ▸1-2 J

La recreativa en tu superportátil. Una conversión de lujo con los 33 luchadores y modo versus con cable.

Puntuación 93

V-RALLY 3

▸ATARI ▸Carreras
▸54,95 € ▸1-2 J



Llega el juego de rallys definitivo para Game Boy Advance. Y tenía que ser de «V-Rally», una saga plagada de éxitos. La tercera entrega combina tecnología de otro planeta (coches renderizados, ¡¡vista subjetiva!!, velocidad, suavidad) con un altísimo nivel de jugabilidad. Nueva generación.

Puntuación 95

LOS MÁS VENDIDOS DE GBC EN CENTRO MAIL

1. YU-GI-OH: DUELO EN LAS TINIEBLAS
2. POKéMON AZUL
3. POKéMON ROJO
4. THE NEW ADDAMS FAMILY
5. POKéMON PLATA
6. HARRY POTTER Y LA CÁMARA...
7. POKéMON ORO
8. DRAGON BALL Z
9. NY RACE
10. ZELDA: ORACLE OF AGES

STUNTMAN



▸ATARI ▸Conducción
▸49,95 € ▸1 J

Algo más que un simple juego de coches. Eres un especialista y te enfrentarás a muchos desafíos.

Puntuación 92

SUPER MARIO ADVANCE



▸NINTENDO ▸Plataformas
▸41,95 € ▸1-4 J

Tiene plataformas por un tubo, cuatro protagonistas, 20 niveles, y un multijugador increíble.

Puntuación 91

WARIO LAND 4





▸NINTENDO ▸Plataformas
▸41,95 € ▸1 J

Wario deja a un lado la inmortalidad de anteriores entregas y plantea una mecánica sugerente y atractiva.

Puntuación 91

NUESTROS RECOMENDADOS

LOS MEJORES DE PLATAFORMAS

1. YOSHI'S ISLAND
2. SUPER MARIO WORLD
3. DONKEY KONG COUNTRY
4. RAYMAN 3
5. KIRBY NIGHTMARE IN DREAMLAND

LOS MEJORES DE AVENTURAS

1. POKéMON RUBÍ Y ZAFIRO
1. LEGEND OF ZELDA
3. GOLDEN SUN
4. METROID FUSION
5. DRAGON BALL Z II

LOS MEJORES DE ACCIÓN

1. SPLINTER CELL
2. CT SPECIAL FORCES 2
3. BRUCE LEE
4. LAS DOS TORRES
5. MEGAMAN B. N. 3

LOS MEJORES DEPORTIVOS

1. V-RALLY 3
2. MARIO KART
3. ISS ADVANCE
4. DAVE MIRRA BMX 2
5. GT ADVANCE 2

LOS MEJORES DE LUCHA

1. KING OF FIGHTERS EX 2
2. STREET FIGHTER ALPHA 3
3. SUPER STREET FIGHTER II
4. BLACK BELT
5. MORTAL KOMBAT: DEADLY ALLIANCE

GAME BOY COLOR

1. YU-GI-OH!
2. HARRY POTTER Y LA CÁMARA SECRETA
3. POKéMON CRISTAL
4. HAMTARO
5. DRAGON BALL Z

RAYMAN 3

▸UBI SOFT ▸Plataformas
▸49,95 € ▸1-2 J

Un amigo te ha pedido que le recomiendes un juego y no se te ocurre ninguno. Bueno, el nuevo Rayman atrapa a cualquier público, es gracioso, variado y bonito; y tiene un nivel de dificultad bien ajustado. ¿Convencido? Bueno, si no te lo crees mira la puntuación que le hemos dado.

Puntuación 94

SUPER MARIO WORLD

▸NINTENDO ▸Plataformas
▸45,00 € ▸1-4 J

Un juego que le va a coronar como rey de plataformas. 96 mundos para explorar corriendo, buceando, a saltos, montados sobre Yoshi o volando. Y además podemos escoger entre Mario y Lugi para recorrer cada fase. Aparte, incluye «Mario Bros.», el arcade multijugador compatible con «Mario Advance».

Puntuación 95

WARIO WARE

▸NINTENDO ▸Habilidad
▸34,95 € ▸1-2 J



El... Con... Laaa... ¡Es que lo nuevo de Wario es algo indescriptible! Imaginad que metéis doscientas maquinitas "hand-held" en un solo cartucho, y que Wario y sus colegas lo organizan todo para que sólo podáis jugar tres segundos a cada "tontería". ¡Pues eso es «Wario Ware»! No. Es más. Y mejor. ¡Cómpralo!

Puntuación 95

SONIC ADVANCE 2



▸SEGA ▸Plataformas
▸49,99 € ▸1-4 J

El nuevo plataformas de Sonic ha subido la velocidad y tiene nuevo diseño de niveles y multijugador.

Puntuación 93

SUPER STREET FIGHTER II



▸CAPCOM ▸Lucha
▸29,95 € ▸1-2 J

¿Revivir el mayor bombazo de la historia de los videojuegos en tu GBA? ¿Y a este precio?

Puntuación 90

X-MEN 2



▸ACTIVISION ▸Acción
▸49,95 € ▸1 J

Tiene el tirón de la película y un desarrollo variado y divertido, pero quizá se haga un poco corto.

Puntuación 86

SPLINTER CELL

▸UBI SOFT ▸Acción
▸49,95 € ▸1 J

El juego de espías más famoso de las consolas "gordas" tiene ya su versión para GB Advance. En la portátil, la aventura se muestra en 2D, pero con una calidad técnica también altísima, y una estudiada jugabilidad. El desarrollo ha variado, pero no el espíritu. Es "Splinter Cell" de purísima cepa.

Puntuación 95

NO TE LÍES CON EL EURO

Para ponértelo más claro, te ofrecemos los precios más utilizados en estas páginas, con su conversión a pesetas.

36,00 €	5.990 PTA	57,04 €	9.491 PTA
39,00 €	6.489 PTA	59,95 €	9.975 PTA
42,00 €	6.988 PTA	60,00 €	9.983 PTA
45,00 €	7.487 PTA	63,05 €	10.491 PTA
49,99 €	8.318 PTA	64,04 €	10.655 PTA
53,99 €	8.983 PTA	65,00 €	10.815 PTA
54,03 €	8.990 PTA	67,00 €	11.148 PTA
54,99 €	9.150 PTA	69,95 €	11.639 PTA

YOSHI'S ISLAND

▸NINTENDO ▸Plataformas
▸45,00 € ▸1-4 J







La penúltima aventura de Mario y Yoshi nos deja 48 maravillosos mundos plagados de detalles, enemigos y secretos. Su gran jugabilidad no os permitirá pestañear, y su acabado gráfico os dejará con la boca abierta. Además, completar todos los niveles y secretos os llevará varios meses.

Puntuación 95

NUESTRA RECOMENDACIÓN Este mes no nos vamos a repetir. Elige «Golden Sun 2»... y los nuevos Pokémon. Hay que tenerlos todos.

- Te ayudamos a completar los tres primeros mundos.
- Localización de todos los bonus ocultos, puntos "warp" y cámaras.
- Estrategias para machacar a los jefes finales.

Donkey y Diddy van a eliminar a King K.Rool, ¡por la gran banana!

DONKEY KONG COUNTRY

PRIMERA ENTREGA

A continuación, la localización de todos (toditos) los bonus, la forma de encontrar las letras K-O-N-G más complicadas y comentarios sobre otros secretos de las fases como puntos "warp" o zonas ocultas. Y ¡cómo no! los enemigos finales y la manera en la que les debes dar caña. ¡A por ellos!



ANTES DE EMPEZAR...

¿Empezamos o qué?

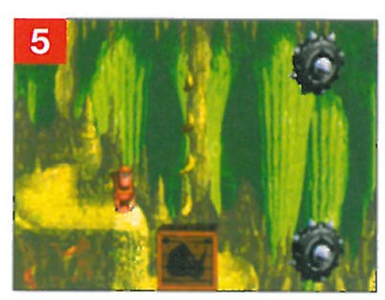
Tranquilo, que primero debes leer la información de personajes e ítems que vas a encontrar en este juego tan... tan mono, sí.

■ HACER EL MONO no resulta igual con Donkey que con Diddy. El primero es más fuerte, capaz de eliminar a enemigos como los Klumps de un salto en la cabeza, y además **capaz de dar manotazos en el suelo** [1] que no sólo sirven para golpear a los malos, si no también **para descubrir bananas o cámaras fotográficas ocultas.** La única pega que tiene es que no salta demasiado, todo lo contrario que Diddy, con quien se pueden alcanzar plataformas complicadas simplemente **con rodar hacia el borde y saltar** y otros lugares a los que no puede llegar Donkey. Sin embargo, Diddy es un monillo débil, y lo pasa mal intentando acabar con ciertos enemigos. Si, por ejemplo, salta sobre un Army o un Klump, sale rebotado. Sólo puede eliminarlos a base de golpes con voltereta.

■ LOS ANIMALES (mejor dejemos aparte a los monos) son cuatro, y siempre resultan de mucha ayuda; fíjate además en que, al ir sobre ellos, es como tener un toque extra [2]. **Rambi es el rinoceronte que puede golpear a los "malutos" con su cuerno,** y también abrir bonus ocultos sin necesidad de barril. **Winky es la rana que pega unos saltos de impresión** y tampoco le importa "ayudarse" de cualquier enemigo para llegar más alto, ni aunque sean Zingers. **Expresso es el debilucho avestruz volador,** capaz de llegar a bonus y lugares imposibles de alcanzar sin él. Con este bicho no puedes terminar con ningún enemigo, pero sí evitar, debido a sus largas patas, a bichos como los Klap Trap. Por último, está **el veloz pez Enguarde, con el que puedes pinchar a los enemigos** en las fases acuáticas, ya que es ahí donde está disponible. Resulta tremendamente útil para ventilarte estos niveles sin apuros. **También está Squawk, el loro que ilumina** la fase en Problema de Antorchas, en el mundo 4, pero éste sólo aparece precisamente en esa fase, y no tienes control sobre él.









■ **RECOLECTAR VIDAS A MANSALVA** es una tarea más bien sencilla, y tienes varias posibilidades, aparte de los globos, para engordar tu casillero rápidamente. **Bailar con Candy o pescar donde Funky siempre reporta algunas vidillas** extras de forma rápida, así que no dejes de visitarles [3]. También, otra buena manera, es **pillar 3 iconos de uno de los animales para entrar en su fase de bonus;** ahí pillas vidas a saco. En estos bonus hay escondido un gran icono del bicho en cuestión que dobla por dos tu puntuación, así que, antes de pillarlo, asegúrate de haber recogido todos los pequeños iconos que puedas. En la fase de Enguarde, el gran icono se encuentra abajo de donde empiezas, tras un suelo falso [4]. Con Rambi vete saltando por las plataformas superiores hasta llegar al borde derecho, y con Expresso también búscale por el borde derecho. Por último, el de Winky puedes encontrarlo en la parte izquierda de su fase de bonus.

■ **EL MODO 1 HÉROE** te presenta a **un Diddy vestido de amarillo banana que debe completar, él solito, todo el juego,** sin contar en ningún momento con la valiosa ayuda de Donkey [5]. La tarea es chunga, y ni siquiera hay barril intermedio para salvar entre las fases. Tampoco hay cámaras de fotos, ni las letras KONG se apuntan en las estadísticas. Esta dura modalidad **se desbloquea una vez pasado el modo de juego normal (al menos con el 90%).**

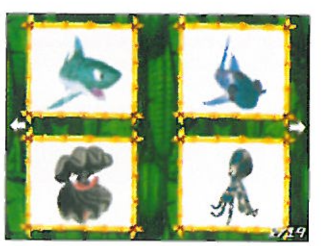
■ **LAS CÁMARAS FOTOGRÁFICAS** se pueden encontrar de muchas maneras, y es importante que lo tengas en cuenta. Las más fáciles son las que se ven, evidentemente. Pero luego **las hay "escondidas" en los enemigos,** dependiendo de la forma en la que los eliminemos. También se entregan como premio por completar todas las fases, por acabar con King K Rool, por pillar las letras KONG, en los minijuegos de Candy y Funky... Y, por supuesto, cuentan para el porcentaje total [6].

LAS FOTOS DEL ÁLBUM

NOTA SOBRE LAS CÁMARAS

Lo primero es saber que las fotos del álbum sólo salen consiguiendo las cámaras de fotos que verás repartidas por todo el juego. Ciertas cámaras sólo pueden ser encontradas en un nivel concreto, mientras que otras se pueden conseguir simplemente dando manotazos a ciertos enemigos (por lo que no están situadas en un nivel fijo) o cumpliendo algunos objetivos del tipo conseguir todas las letras KONG o visitar a Cranky. En esta guía las tienes todas, y las que no se encuentran en un lugar fijo (que no se ven, vamos) están situadas precisamente en las fases o zonas donde puedes conseguirlas por primera vez.





LA FAMILIA DE LOS MONOS







■ **CRANKY.** El viejo mono malhumorado es toda una fuente de conocimientos. Sus consejos te llevan fácilmente hasta muchos bonus y, sobre todo, hacia las cámaras de fotos una vez que has completado los bonus de todos los niveles. No dejes de visitarle, aunque sólo sea porque si lo haces en cada mundo, al final te regala una foto más para el álbum.

■ **CANDY.** Esta mona, muy mona ella, te invita a pegarte unos sonados bailoteos a su lado. Si lo haces sin muchos fallos, además de divertirte, te recompensa con vidas, e incluso cámaras de fotos. Pero, que lo sepas, los bailes se van complicando en cada mundo y, para conseguir hacer todo "perfect" en los últimos niveles, vas a sudar casi como si bailases tú, en vez de los monos.

■ **FUNKY.** Además de poder pescar en su barril cada vez que le visites y darnos vidas extras o cámaras por cumplir los objetivos marcados, el bueno de Funky está disponible en cualquier momento para que lo llames y te traslade a cualquier lugar del mapa general rápidamente. En el menú que sale pulsando start también puedes usar esta función seleccionando su icono.

NO TE OLVIDES DE...

CRANKY

FOTO PÁGINA 6: Para conseguirla sólo debes hacer algo tan sencillo como ir a visitar al viejo Cranky en su cabaña, en todos los mundos, y recibirás la imagen automáticamente. Además, sus consejos son para partirse de risa, así que mejor no perderse ni uno.

CANDY

FOTO PÁGINA 6: Hay que hacer un baile perfecto con Candy, sin cometer ningún fallo e incluso sin sacar tampoco ningún "hit". Todo debe ser perfecto.

LAS 6 FOTOS DE LA PÁGINA 19: Bailando con Candy en cada mundo, intentando hacer siempre el menor número de fallos posible.



FUNKY

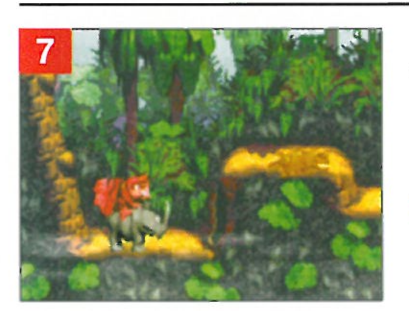
FOTO PÁGINA 6: Hay que ir a pescar al barril de Funky, concretamente a pescar un cangrejo de esos que aparecen algunas veces por el fondo.

LAS 6 FOTOS DE LA PÁGINA 18: Pescando con Funky en cada mundo y cumpliendo los objetivos que nos vaya indicando.



MUNDO 1. JUNGLA KONG

1. Jungla Hijinxs


7

Los dos primeros bonus del juego son bastante sencillos de encontrar. Para el primero **rompe la primera pared** que veas desde la caja de Rambi. Al segundo bonus se accede rompiendo **la pared bajo la letra G** [7]. También hay un barril de "warp" a la derecha de la flecha de bananas del comienzo (concretamente está en el borde derecho del árbol).

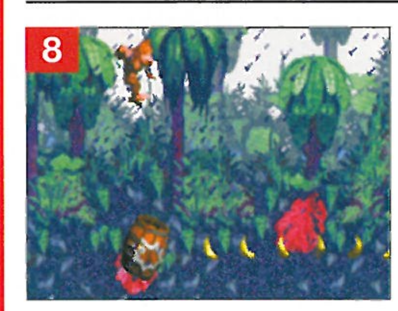
BONUS OCULTOS Y ANIMALES

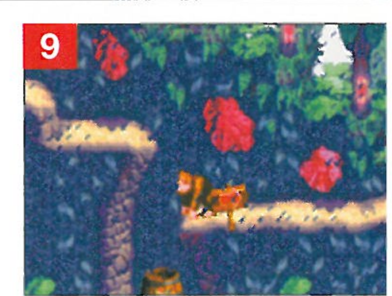
BONUS OCULTOS	ANIMALES
Dos	Rambi

FOTOS DEL ÁLBUM

FOTO PÁGINA 1: Hay que meter caña a tres Kritters de manera consecutiva, ya sea saltando sobre ellos o golpeándolos.
FOTO PÁGINA 1: Con Donkey, acércate a uno de esos feos y grandes Klumps para darle un manotazo.
FOTO PÁGINA 7: Pilla tres iconos de Expresso para acceder a su zona de bonus y consigue un mínimo de 600 puntos. Busca el gran icono a la derecha del todo.
FOTO PÁGINA 8: Tan fácil como que está en el primer bonus del nivel. De las pocas, por no decir la única, que puedes encontrar en un bonus.
FOTO PÁGINA 11: Cuando entres en la fase sube hasta la casa de Donkey y revisa la parte izquierda para cogerla.
FOTO PÁGINA 17: La cosa va otra vez de machacar a tres enemigos de forma consecutiva, en este caso deben ser tres Gnawty.

2. Lío de lianas


8


9

BONUS OCULTOS Y ANIMALES

BONUS OCULTOS	ANIMALES
Dos	No hay

Antes del barril de salvar déjate caer **entre los árboles justo donde está la letra O,** abajo hay un barril que te dispara hacia un bonus [8]. Más adelante, tírate a la izquierda del cartel con la flecha que indica la salida [9]. También debes saber que hay un punto de "warp" **saltando al vacío nada más comenzar,** y que la letra N está oculta bajo un trozo de suelo. Para desenterrarla y cogerla, tienes que utilizar el barril custodiado por un par de Kritters.

FOTOS DEL ÁLBUM

FOTO PÁGINA 1: Ve a por un Army con el bueno de Donkey y arréale un manotazo en todos los morros (al Army, claro, no seamos bestias).

FOTO PÁGINA 7: Hazte con tres iconos de Rambi para entrar en su fase de bonus y alcanza los 600 puntos. El ítem que dobla tu puntuación está a la derecha.

3. Estruendo reptil


10

FOTOS DEL ÁLBUM

FOTO PÁGINA 3: Para obtenerla, saltar o golpear a tres Slippa (serpientes) de forma consecutiva.
FOTO PÁGINA 7: Una vez más hay que pillar los tres iconos de un animal, en este caso Enguarde, para entrar en su zona de bonus. Alcanza los 400 puntos. El gran icono está debajo del comienzo.

Al poco de empezar, nada más sencillo que **estrellar un barril contra la pared bajo la K.** Un poco más adelante de este primer bonus, salta sobre el segundo neumático que ves para llegar a la plataforma de arriba, junto al barril DK, y podrás ver un barril de bonus a la izquierda [10]. Por último, **revienta un barril contra la pared derecha,** por donde hay dos serpientes, antes de donde ves el icono de Enguarde. ¡Ah!, y el barril "warp" está arriba de la letra K, salta sobre los Kritters para llegar hasta él.

BONUS OCULTOS Y ANIMALES

BONUS OCULTOS	ANIMALES
Tres	No hay

4. Travesuras de Coral


11

En las fases acuáticas no hay bonus, así que tampoco tienen mucho misterio, aunque no dejan de tener sus cosillas. En este caso una de esas cosillas es **un punto de "warp" oculto bajo el primer Croctopus,** abajo y a la derecha [11].

FOTOS DEL ÁLBUM


A

FOTO PÁGINA 12: Pues se encuentra antes de la salida del nivel, concretamente por la zona donde hay un Croctopus de ronda, y bajo la letra G. Debes atravesar el suelo falso para ver el icono de la cámara [A].

BONUS OCULTOS Y ANIMALES

BONUS OCULTOS	ANIMALES
No hay	Enguarde

5. Cañón barril cañón





BONUS OCULTOS Y ANIMALES

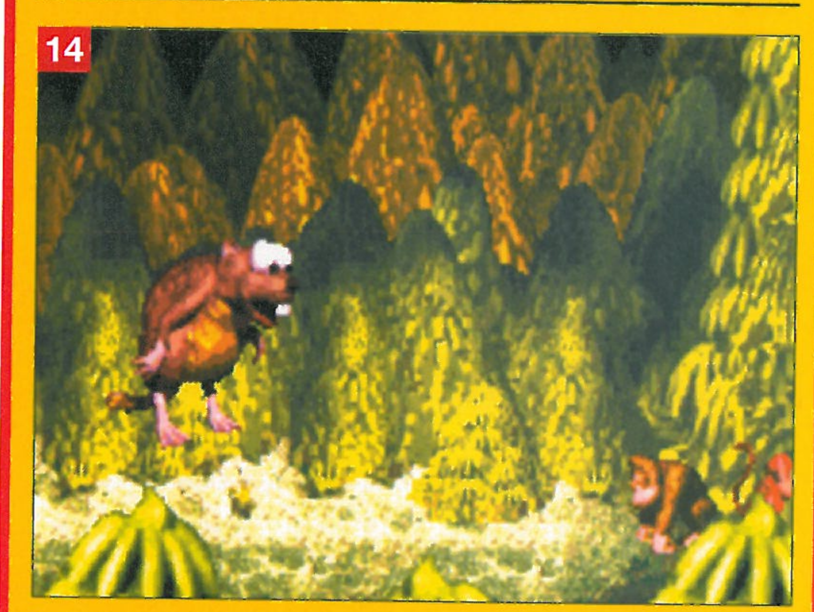
BONUS OCULTOS	ANIMALES
Dos	No hay

En la segunda zona de barriles, antes del barril intermedio para salvar, **lánzate contra la pared en cuanto tengas ocasión [12]** tras pillar la letra O. Ya más adelante, **agarra un barril (como el de TNT) y salta a la izquierda** para abrir el segundo bonus en la pared [13]. Por otra parte, puedes ir por los árboles desde el comienzo para atravesar más de medio nivel, por la cara, con la ayuda de los barriles que te disparan automáticamente. El "warp", está, en esta ocasión, al lado del barril que te dispara hacia arriba a por el icono de Winky.

FOTOS DEL ÁLBUM

FOTO PÁGINA 7: Entra en la zona de bonus de Winky y consigue reunir 600 puntos. El icono que dobla la puntuación está en la parte izquierda del escenario.

Enemigo final



Acabar con el jefe final, Gnawty, es tremendamente sencillo, lo único que debes hacer es saltar sobre él. La mejor estrategia es **quedarse en un borde de la pantalla y golpearlo cuando se acerque,** así podrás eliminarlo lo antes posible y sin correr riesgos [14]. El castor pesado, éste, cada vez irá más rápido, pero de poco le servirá porque, al quinto topetazo, caerá irremediablemente y nos dará una bananaza muy gorda.

MUNDO 2. MINAS DE MONO

1. Camino de Winky



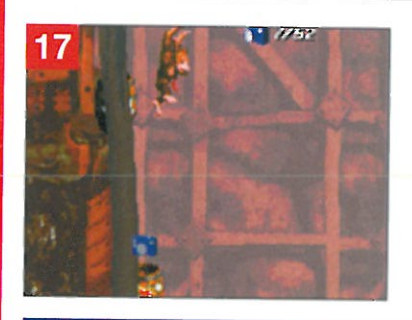


BONUS OCULTOS Y ANIMALES

BONUS OCULTOS	ANIMALES
Uno	Winky

Bueno, no parece haber mucho que contar por aquí, ya que sólo hay un bonus fácil de alcanzar y un punto de "warp" para pasarte el nivel rápidamente. El barril de bonus está después del punto intermedio, por **encima de donde hay un buitre planeando y una fila vertical de tres plátanos [15]**. Puedes llegar, bien subido en Winky, o saltando sobre el buitre para obtener el impulso necesario hacia el barril. En cuanto al punto de "warp", **salta con Winky a la izquierda de donde lo encuentras (a Winky) [16]**, aunque tampoco debería hacerte mucha falta ya que este nivel es de los más cortos y fáciles del juego.

2. Estragos en la mina





BONUS OCULTOS Y ANIMALES

BONUS OCULTOS	ANIMALES
No hay	No hay

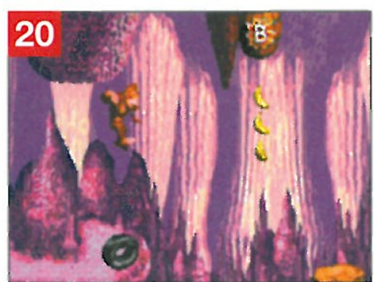
Bueno, esta fase no es precisamente acuática, pero mira por dónde, no tiene bonus. Lo más interesante está al principio, ya que **hay un punto de "warp" bajo el barril que te dispara a la vagoneta [17]** Así que si quieres pasarte todo el nivel por el morro, lo tienes chupado. Pero cuidado con la última vagoneta, antes del final [18].

FOTOS DEL ÁLBUM

FOTO PÁGINA 9: Pues, justo al comienzo de la fase, salta al vacío, evitando meterte en el barril que te dispara a la vagoneta, para hacerte con la cámara. Además, inevitablemente, caerás en el barril del punto de "warp".

3. Rebote bonanza


19


20

BONUS OCULTOS Y ANIMALES

BONUS OCULTOS	ANIMALES
Tres	Winky

Después de haber pillado la letra K, lleva un barril hasta la zona donde hay dos Zingers amarillos, muy juntitos, que vuelan de arriba hacia abajo [19], y **estréllalo contra la pared derecha.** El segundo bonus es curioso, ya que **es la pantalla donde encontramos a Winky.** Vamos, que más fácil para verlo, casi imposible. Por último, tras pasar el cartel con la flecha, **lleva el neumático hasta la plataforma móvil** (o hasta el borde) cerca de la salida y alcanza el bonus arriba [20]. También se puede llegar desde el borde con Winky. Por otra parte, **tírate por el hueco antes de los dos Zingers amarillos** (al lado de donde hay tres neumáticos juntos), pegado al borde izquierdo, para llegar al enésimo "warp".

4. Barriles semáforo


21


22

BONUS OCULTOS Y ANIMALES

BONUS OCULTOS	ANIMALES
Dos	No hay

Antes de ir a por los bonus debes saber que, **si caminas hacia la izquierda nada más comenzar, hay un punto de "warp"** con el que pasarte casi todo el nivel por tu cara bonita [21]. Después, ya pasado el punto intermedio de la fase, **pilla el barril y estréllalo contra la pared de la derecha** [22] tras tocar el barril Go/Stop para esquivar a los dos Rock Kroc que corren por ahí. Casi pegado al anterior, se encuentra el segundo bonus en forma de barril. Utiliza el neumático para llegar.

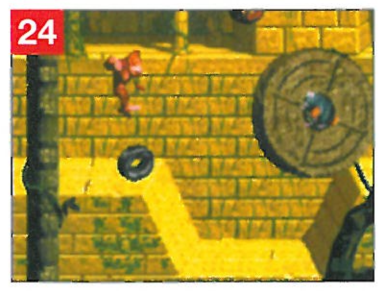
FOTOS DEL ÁLBUM

FOTO PÁGINA 1: Esta vez el manotazo se lo tiene que llevar un Klap Trap, así que ve con Donkey y, ya sabes, a pegar duro.

FOTO PÁGINA 4: Algo antes del punto intermedio (y de la letra O), se puede ver claramente, abajo, entre dos plataformas, el icono de la cámara. Rueda desde la plataforma inferior y apura al máximo en el salto para no morir en el intento.

5. Peligro de piedras


23


24

BONUS OCULTOS Y ANIMALES

BONUS OCULTOS	ANIMALES
Tres	Winky

Salta sobre el neumático del comienzo para llegar a la izquierda y ver parte del barril de bonus, arriba [23]; dentro del bonus, además, está la letra K. El segundo bonus tiene sus cosillas. A saber: primero, entra en el barril que hay escondido donde la primera rueda con Gnawty que veas y así poder **descubrir un neumático en un trozo de suelo falso.** Después, si llevas a Donkey, con la ayuda del neumático **puedes alcanzar fácilmente el bonus que hay arriba** [24] tras la letra O. Aunque también con Diddy se puede llegar, resulta más arriesgado. Para el tercer bonus **pilla el barril de TNT y rompe la pared de la derecha, bajo una rueda de Gnawty,** evitando a los dos Krushas. Por cierto, que se puede encontrar a Winky tras el punto intermedio, subiendo por unas plataformas superiores encima de una dichosa rueda de Gnawty; y también hay un punto "warp", claro. Por el primer hueco del nivel, **arrójate al vacío para caer en un barril que te dispara hacia arriba.** Mantén pulsado izquierda para entrar en el barril.

Enemigo final


25


26

La rutina de actuación de Necky es aparecer por un lado de la pantalla [25], escupir un coco y esconderse rápido antes de que puedas atizarle. **Mientras aparece y te ataca es invulnerable,** así que no te esfuerces y céntrate en esquivar. Pero una vez que ha lanzado el coco, es el momento en el que puedes hacerle daño. Así que, **salta sobre el neumático del centro de la pantalla para coger altura y golpéale en la cabeza** [26]. Una vez que hayas logrado endosarle cinco golpes, el pajarraco caerá fulminado y el mono se pondrá muy contento.

FOTOS DEL ÁLBUM

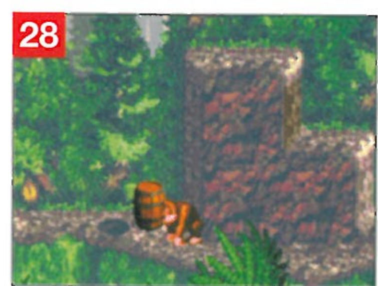

B

FOTO PÁGINA 4: En la zona de batalla, olvida por un momento a Necky y golpea el neumático. De esta manera aparecerá el icono de la cámara oculta [B].

MUNDO 3. VALLE LIANA

1. Cultura buitre





BONUS OCULTOS Y ANIMALES

BONUS OCULTOS	ANIMALES
Tres	No hay

Al llegar al neumático del principio, **salta hasta lo más alto de la fila vertical de plátanos [27]** que hay a la derecha. Así entrarás en el primer bonus. Después, algo antes del punto intermedio, **salta sobre el Mini-Necky y de ahí hacia el trozo de suelo falso que hay abajo** para descubrir un barril. Obviamente, debes estrellarlo contra esa pared de un tonillo más oscuro que las demás. Por último, tras el punto intermedio, acaba con el Necky que tira cocos desde arriba del todo y salta sobre el suelo falso para desenterrar un barril [28]. Debes **reventarlo contra la pared para entrar en el bonus** y, de paso, recoger la letra N.

2. Pueblo Árbol





BONUS OCULTOS Y ANIMALES

BONUS OCULTOS	ANIMALES
Dos	No hay

Nada más empezar puedes ver un bonus a la izquierda. Avanza un poquillo para que aparezca un buitre y **corre para saltar sobre él y llegar al barril [29]**. El segundo bonus está más adelante del punto intermedio, bajo una de las plataformas. Para llegar bien, dispárate desde el barril [30] o **tírate por el borde de la plataforma.** Hay una letra N dentro.

3. Bosque frenético



Los dos bonus aquí están muy juntitos, y ambos cerca de la salida del nivel. El primero está **al final de la zona de buitres que debes evitar agarrado a la liana,** en forma de barril de bonus. Con bajar un poquito se deja ver [31]. Para el otro bonus debes **romper el pedazo de suelo falso y descubrir así un barril.** Cógelo en volandas y llévalo hasta la pared que hay frente a la salida para romper ambos, barril y pared.

FOTOS DEL ÁLBUM



FOTO PÁGINA 4: Se encuentra al final del último viaje en liana de la fase. Pon atención porque está ahí, medio escondida, al borde la plataforma y casi al lado del barril de bonus [C].

BONUS OCULTOS Y ANIMALES

BONUS OCULTOS	ANIMALES
Dos	No hay

4. Banda orangután





BONUS OCULTOS Y ANIMALES

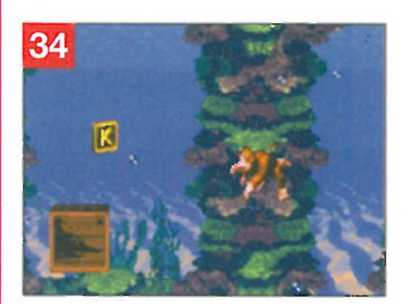
BONUS OCULTOS	ANIMALES
Cinco	Expresso

Nada menos que 5 bonus adornan este nivel. Para el primero, **vuela con Expresso hasta el comienzo de la fase, por la parte inferior [32]**. Para el siguiente, desde donde está la letra N, **da un supersalto con Diddy o vuela con Expresso** para llegar a la plataforma de abajo. Tras otro par de saltos, pilla el barril y... golpetazo a la pared. El tercer y cuarto bonus están muy cerca el uno del otro, **bajo el último Manky Kong del nivel.** Primero, tírate abajo del todo, pilla entonces un barril y abre la pared izquierda [33]; después, rompe un barril arriba a la derecha, **justo bajo el Manky Kong** (hay una letra G dentro). Finalmente, el último bonus está al lado de la flecha que indica la salida. Tira un barril a la pared o **deja que el mono lanzabarriles tire uno por ti, para que también rompa la pared.** Dentro está Expresso.

FOTOS DEL ÁLBUM

FOTO PÁGINA 8: Pillando a Expresso y volando hasta el comienzo de la fase, por la parte inferior. Está justo antes de la entrada al primer bonus de este nivel.

5. Ciudad Almeja



A pesar de su nombre, lo más interesante en esta fase acuática es que, a la izquierda del primer barril DK que veas, **tras una pared falsa que debes atravesar,** hay una letra K y una caja en la que Enguarde te espera pacientemente [34].

FOTOS DEL ÁLBUM

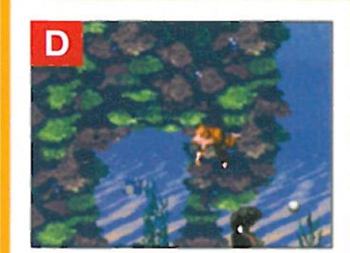
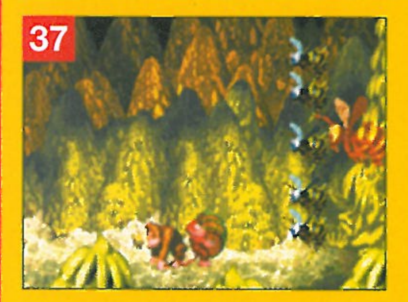


FOTO PÁGINA 2: Después de coger la O, cuando subes por el pasillo vertical donde hay Clambos, mira a tu izquierda. Tras el Clambo hay una pared falsa y, si la atraviesas, te harás con una cámara [D].

BONUS OCULTOS Y ANIMALES

BONUS OCULTOS	ANIMALES
No hay	Enguarde

Enemigo final





La pelea tiene su complicación, aunque, sabiendo cómo y con un poco de habilidad, se supera con facilidad. La rutina de este enemigo es volar en zig-zag por la pantalla persiguiéndote y, **tras pegarle el barrilazo de rigor, irse al borde derecho para rodearse de Zingers** [37]. Cuando elimines a los pequeños Zingers, pues... de vuelta a repetir la operación del barrilazo al bicho grande. Debes hacer lo mismo hasta un total de 5 veces. Hay un truco muy bueno que es **correr rápidamente con un barril cuando Queen B. vaya a "invocar" a los Zingers** y golpear justo cuando vayan a aparecer [38]. ¡Así acabas con todos de un plumazo!

FOTOS DEL ÁLBUM



FOTO PÁGINA 3: ¿Tiene sentido ponerse a dar manotazos en mitad de la pantalla cuando estás peleando con ese pedazo bichote? Pues claro que sí, ya que golpeando al suelo del centro de la pantalla es como encuentras la cámara de fotos [F].

6. Templo Tempestad





BONUS OCULTOS Y ANIMALES

BONUS OCULTOS	ANIMALES
Dos	No hay

Esta vez los Gnawty te persiguen sobre esas enormes ruedas de madera, y es precisamente **el lugar en el que se detiene la primera rueda, donde debes estrellar un barril contra la pared** [35]; además, Expresso te aguarda dentro del bonus. Para el segundo bonus, **sigue la flecha de bananas que indica abajo en una de las lianas** [36], **tras el punto intermedio.** Como datos también relevantes, si no encuentras la letra N es porque está oculta bajo un pedazo de suelo falso, y la G, bajo la liana del final. Arrójate al vacío para pillarla.

FOTOS DEL ÁLBUM

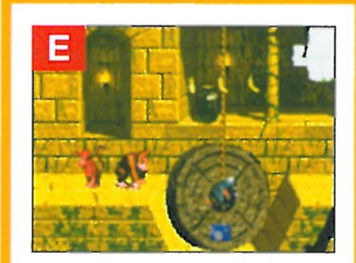


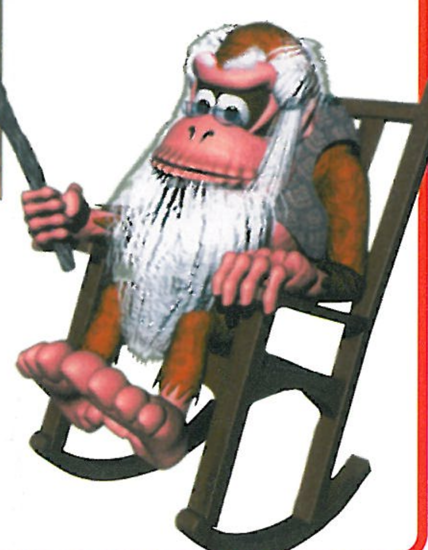
FOTO PÁGINA 2: Se encuentra bajo una de las ruedas de castor, bien a la vista, después de pasar el punto intermedio [E].

EL CONSEJO DE CRANKY

Truco para tener 50 vidas extra

Si tienes dificultades para mantener alto tu casillero de vidas (vamos que cada dos por tres te sale la pantalla de Game Over y andas ya un poco desesperadillo), no dejes de probar este truco que te permite empezar con nada menos que 50 vidas por la cara.

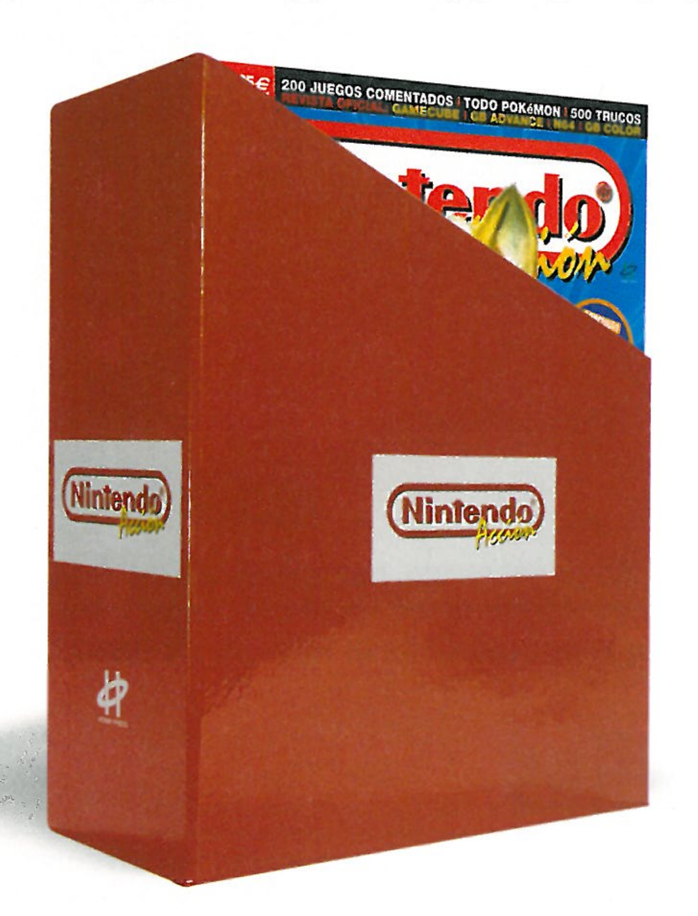




¿Qué hay que hacer?
Pues ve a la pantalla de selección de partida y colócate sobre la opción "Borrar". Entonces **mantén pulsado Select** y realiza la siguiente combinación de botones: **B-A-R-R-A-L.**
Si lo haces bien, escucharás un grito de Diddy y podrás empezar con 50 vidas extra.

SUSCRÍBETE A





PAGA 10 NÚMEROS Y RECIBE 12

+ ESTE ARCHIVADOR POR SÓLO 29,50€

Si quieres también puedes comprar el archivador sin suscribirte **POR SÓLO 9€** (gastos de envío incluidos)



SUSCRÍBETE HOY MISMO POR:



TELÉFONO

906 301 830

Coste Llamada: 0,09€+ 0,28€/min.

(Horario: 9h a 13h y de 15h a 18h de lunes a viernes)

(Horario de verano: julio y agosto de 8,30h a 16,00h)



FAX

902 151 798

(envía el cupón por fax)



@ E-mail

suscripcion@hobbypress.es



Internet

www.hobbypress.es

(rellena el cupón en la web)

CORREO

Envía el cupón adjunto por correo a: Hobby Press S.A. Apdo. 34 F.D. 20080 San Sebastián (Guipúzcoa)

POR PROBLEMAS DE LOGÍSTICA SENTIMOS NO PODER SERVIR NÚMEROS ATRASADOS

❏ Sí, deseo suscribirme a Nintendo Acción durante 12 números y pagar sólo 10 números (2,95€ x 10 = 29,50€, ahórrate 5,90€) más 5€ de gastos de envío y recibe de regalo un estuche archivador.

❏ Deseo comprar el archivador (9€ gastos de envío incluidos)

FORMA DE PAGO (Elige una de las 2 opciones)

❏ **DOMICILIACIÓN BANCARIA:** Les ruego atiendan los recibos presentados para su cobro por Hobby Press S.A.

Nombre y Apellidos del Titular ....

Cuenta Corriente

ENTIDAD | AGENCIA | DC | Nº DE CUENTA

❏ **TARJETA DE CRÉDITO:**

○ VISA ○ MASTER CARD ○ 4B ○ EUROCARD ○ 6000

NÚMERO **CADUCIDAD** /

Nombre/ Apellidos .... Fecha de Nacimiento .... Teléfono ....

Domicilio .... C. Postal (imprescindible) .... Localidad .... Provincia ....

E-Mail: ....

FIRMA (Imprescindible en cualquier forma de pago)

- De acuerdo con la vigente normativa sobre protección de datos personales te informamos de que los datos que nos facilites se incluirán en un fichero responsabilidad de Hobby Press S.A. Para modificar tus datos escribe a Hobby Press, Dpto. Suscripciones, Los Vascos nº 17, 28040 Madrid
- No se aceptan suscripciones fuera de España.
- Promoción válida hasta publicación de oferta sustitutiva. Hobby Press S.A. se reserva el derecho de modificar esta oferta sin previo aviso.



¡Presume! Vas a conocer a fondo todos los secretos de este juego

- Localización de todos los Mapas especiales.
- Mapas con todos los secretos de la Torre de los Dioses.
- Estrategias para vencer a todos los enemigos, incluso al Jefe de Mazmorra.

ZELDA: THE WIND WAKER

CUARTA ENTREGA

Antes de continuar con la guía de recorrido, nos vamos a tirar el pisto y te vamos a decir la manera de conseguir todos los Mapas Especiales. Lujazo que no evita que Link vaya a la mazmorra de la Torre de los Dioses, claro.

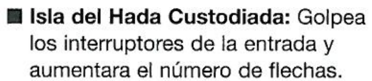


Consejos útiles

Aquí tienes unos consejos para aumentar la capacidad del inventario e incrementar también el poder mágico de nuestro lobezno de mar, Link.



1



2



1-Visita a todas las hadas

Para que no te quedes sin ver a ninguna de estas divinidades y sin los poderes que otorgan, echa un ojo a esta detallada lista:

- **Isla del Hada del Norte:** Aumenta tu capacidad para llevar rupias.
- **Isla Initia:** Esta debajo de la roca del bosque prohibido. Aumentará tu capacidad para llevar rupias.
- **Isla del Hada del Este:** Rompe las rocas con las bombas y el hada aumentará tu capacidad para llevar bombas
- **Isla Triángulo del Sur:** Rompe con una bomba las tablas y el hada aumentará tu capacidad para llevar bombas.
- **Isla del Hada del Oeste:** Golpea el interruptor para apagar el fuego y consigue aumento de flechas.
- **Isla del Hada Custodiada:** Golpea los interruptores de la entrada y aumentara el número de flechas.
- **Islas Madre e Hija:** Para llegar y conseguir flechas de fuego y hielo toca la melodía del tornado.
- **Isla del Dos:** Aumento de barra de energía. Libera al hada que se encuentra dentro de un calamar gigante. Búscalo cerca de donde merodean las gaviotas.

2-Sube a las atalayas

Cerca de algunas islas verás atalayas o torretas. Sube a ellas y mata a los enemigos para abrir los cofres que verás. Encontrarás todo tipo de objetos, desde Collares de la Felicidad hasta las manidas rupias de diferentes valores. Si quieres ir a todas, no dejes de leer; tienes un mapa con la posición de cada una.

TOCA TOCAR...

MELODÍA DE LA VOLUNTAD. Con esta melodía podrás controlar a un jugador secundario para resolver puzzles y acceder a otras zonas.



MELODÍA DEL TORNADO. A bordo de Mascarón Rojo, interpreta esta bella melodía y te trasladarás de un lugar a otro del océano en un santiamén.



MELODÍA DEL ESPÍRITU DEL VIENTO. Toca la melodía en la puerta del Templo del Viento, apréndela y ve a enseñársela a Makore, el Kolog.



MELODÍA DEL ESPÍRITU DE LA TIERRA. La consigues tocándola en la puerta de Isla del Viento. Enséñasela a Medli para que abra la puerta del templo.

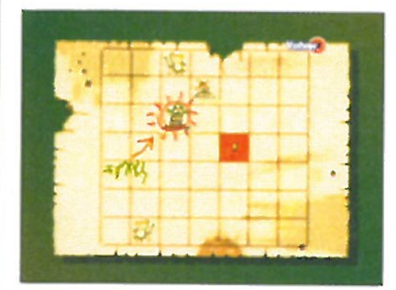


MELODÍA DEL TRANSCURRIR. Tócala y el tiempo pasará rápidamente. Puedes cambiar de la noche al día en menos que canta un gato. Gallo.



Mapas Especiales

No hay excusa. Te dimos la localización de todos los Mapas del Tesoro y ahora te mostramos cómo conseguir los Mapas Especiales, así que... ¡cógelos, que ya es hora de que hagas algo tú, también!



MAPA DE TINGLE Este mapa te lo regalará Tingle cuando lo saques de la celda de Isla Taura. Aparecerá la ubicación de la Isla Tingle y de las hadas que aumentan tu capacidad para llevar más rupias.



MAPA DE LAS GRANDES HADAS Destruye todos los cañones y barcos que merodean por la Isla del Cinco y aparecerá el cofre con el mapa. En él verás dónde están todas las Hadas.



MAPA A-LU-CI-NANTE Tendrás que recogerlo de un buzón y pagar 201 rupias por él, después de conseguir la Espada Maestra. Esencial si quieres saber dónde están los mapas de la Trifuerza.



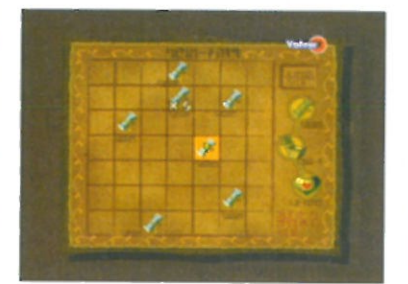
MAPA SECRETO Tiene dibujadas zonas secretas que hay en ciertas islas y en las que te puedes meter a conseguir objetos o cosas más importantes. El mapa lo recoges en la Isla del Dos.



MAPA DE CALAMARES Destruye todos los cañones y barcos de la Isla del Seis y coge el mapa del cofre. En el mapa verás dónde buscar a los calamares y también el número de puntos débiles que tienen.



MAPA ISLEÑO DE CORAZONES Este mapa te mostrará el número de Piezas de corazón que puedes conseguir en cada isla. Lo encontrarás en la Isla del Cuatro destruyendo todos los barcos y cañones.



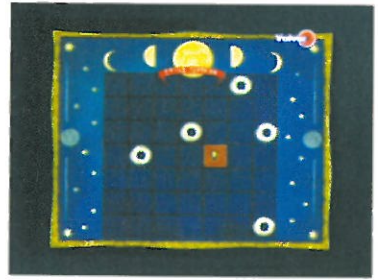
MAPA MARINO DE CORAZONES A diferencia del anterior, éste te mostrará las piezas que hay sumergidas en el mar para coger con la Garra. Para conseguirlo, cárgate todos los barcos de la Isla del Tres.



MAPA DE ATALAYAS Te indica la atalayas que hay repartidas por todo el océano. Para conseguir este mapa entra en el submarino que hay cerca del Andamio de vuelo y mata a todos los enemigos.



MAPA DE SUBMARINOS Ve a la zona de regatas y usa el gancho en la palmera que hay en la meta. Vuela con la hoja Deku hasta la plataforma de enfrente y tírate por el agujero. Usa el Bumerán.



MAPA DE CÍRCULOS DE LUZ Verás círculos de luz en los que puedes usar la Garra para coger tesoros, dependiendo de las fases lunares. Consigue el mapa de Círculos de Luz en la Isla del Uno.



MAPA DE TERRY Con este mapa verás todas las tiendas Terry que hay repartidas por el océano. Conseguirás el mapa en un buzón de correos, al recibir la capacidad para llevar bombas.

BARCO FANTASMA



Quizá sea el mapa más importante que podamos necesitar a lo largo de toda la aventura. Pregunta a los peces por el barco fantasma y cuando, siguiendo sus consejos, lo encuentres, este mapa te permitirá, por fin, entrar en el barco maldito (y viceversa). Así tendrás acceso al esencial mapa del Fragmento de la Trifuerza 4. Para conseguir el mapa del Barco Fantasma, sigue los siguientes pasos:

-Navega hasta la Isla Rombo y utiliza el gancho en los árboles hasta llegar a un agujero que hay en la cima.

-Tírate y tendrás que introducirte en vasijas teletransportadoras. Métete en esta primera y, cuando aparezcas por la siguiente vasija, métete en la que hay al lado.

-En la siguiente zona métete en la vasija de la derecha y llegarás hasta la cubierta del barco.

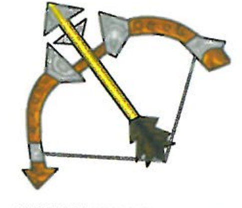
-Entra en la vasija de la izquierda y entrarás a la zona donde se halla el cofre con el mapa.

Objetos, armas y utensilios

¿Que has encontrado algo y no tienes ni idea de para qué sirve? Pues aquí te describimos la función de las cositas que encontrarás en esta entrega.



BOMBA Con este arma puede destruir paredes, rocas y eliminar a cierto tipo de enemigos



ARCO DEL HÉROE Con él podrás eliminar al jefe de Torre de los Dioses y... disparar a distancia.



MARTILLO Utilízalo para matar al pájaro de Isla diablo. También para hundir interruptores.



BOTAS DE PLOMO Con ellas ganaremos el peso necesario para atravesar las corrientes de aire.



AURA MÁGICA Si la utilizas serás invencible hasta que tu poder mágico se consuma.

Islas Pez Volador

El tercer Orbe se encuentra en manos de Yabú, el Dios del agua. Mascarón se teme lo peor.



1 Acércate al buzón y pulsa A para conseguir una pieza de corazón. Sube al barco y pon rumbo noroeste.



2 Un Orni te dirá que Yabú está a salvo en Isla Initia y que los piratas están en Isla Taura. ¡Pues no se hable más!

¡A REGAR LOS ÁRBOLES KOLOG!

Los Kolog han plantado árboles en diferentes islas para aumentar la flora en el mundo de Link, pero estos al parecer se están secando por falta de los poderes mágicos del agua de la isla del bosque. En esta ocasión tu misión será navegar hasta la isla del bosque y utilizar una botella para coger agua del bosque. Con esta botella de agua podrás regar los ocho árboles sin tener que volver a coger agua. Tendrás agua en la botella durante veinte minutos, después de este tiempo se evaporará, por lo que no debes marcarte otro objetivo e ir del tirón a las ocho islas. Los árboles se encuentran en las siguientes Islas: Isla Estrella, Islas Madre e Hija, Isla del Hada del Este, Islas Pez Volador, Isla de la Aguja, Isla de Quién, Isla Tiburón e Islas Conectadas. Utiliza la melodía del tornado para desplazarte con mayor rapidez. Cuando resucites al último árbol en cualquiera de estas islas, habrás conseguido tu objetivo y serás recompensado con una Pieza de Corazón.



En el interior de la Isla del Bosque, utiliza una de las botellas vacías que encontrarás en tu inventario para coger agua en cualquier parte del río.



Los Kolog apoyan en todo momento a los árboles que ellos mismos han plantado. Dales tu bendición con el agua y puede que ocurra un milagro.

Isla Taura - 2ª Parte

Consigue nuevas pociones y haz fotos a todo color con la nueva cámara cromográfica.



1 Accede por la zona trasera a la casa de bombas y escucha la contraseña para entrar al barco. No la olvides.



2 Dale la luciérnaga del bosque y la caja luminográfica a Don Obturo. Ahora podrás hacer fotos en color.



3 Juega a los barquitos. Ganarás una pieza de corazón, mapa del tesoro y, si bates el récord... ¡otro mapa más!



4 Entra en el laboratorio y ofrécele los jugos de chuchu para que prepare nuevas pociones mágicas.



5 Entrega collares a la señorita María. Con 20 te dará las Escrituras del Chalé y con 40, La Mirada del Héroe.



6 Dirígete a la lápida del padre de Raphael para saltar al barco de los piratas. ¡Venga, si está chupado!.

Barco Pirata - 2ª Parte

Demuestra tu destreza en la prueba que tienes que superar y el bueno de Niko, como de costumbre, te hará uno de sus fantásticos regalos: ¡bombas con las que poder reventar todo lo que quieras!



1 En la puerta del barco pirata te harán una pregunta. La repuesta es la contraseña que dijeron los otros piratas en la casa de bombas. Dila, díla.



2 Habla con el pirata Niko y te propondrá uns nueva prueba. En este reto no habrá plataformas, por lo que se hará aún más complicado.



3 Avanza saltando sobre las cuerdas de las lámparas y llega hasta donde está Niko. Conseguirás un nuevo ítem: Bombas. ¡Muchas gracias Niko!



4 Sube a Mascarón rojo y pon rumbo a la Isla Initia. El tercer Orbe te espera en algún lugar de la isla pero, al parecer, están pasando cosas muy raras.

Isla Initia - 2ª Parte

Alcanza el nivel de maestro, prueba la deliciosa sopita de la Abuela y consigue el tercer Orbe.



1 Ve al puente del bosque y sube a la parte más alta de la montaña. Vuela al otro lado con la Hoja Deku.



2 Rompe la roca y tírate. El hada te dará capacidad para llevar mil rupias. Coge un hada con la botella.



3 Ve a casa de la Abuelita y entrégale el hada que tienes en la botella. ¡Por cierto, muy rica la sopa, abuelita!



4 Entrena con el Viejo Orca. Consigue rupias, una pieza de corazón y si le golpeas 999 veces serás un maestro.



5 Navega a la parte posterior de la isla. Tira bombas a la falsa roca. Entra y Yabú te entregará el Orbe de Nayru.



ENTREGA LOS ORBES

Navega a las islas Triángulo del Sur, Triángulo del Este y Triángulo del Norte, las que Mascarón Rojo ha marcado en tu carta náutica. Coloca los Orbes en las figuras de arcilla. La Torre de los Dioses aparecerá ante tus ojos, o más bien tu cara porque, una vez más, chocarás contra las paredes, como ocurrió en la Isla Diablo. A los calamares y demás criaturas que emerjan de las profundidades, te los puedes cargar con el Bumerán; luego lánzalo a las bolas y tírate el agua para recoger todos los ítems, porque sólo estarán ahí durante un tiempo limitado.



Estos tres puntos marcados en la carta náutica son las islas a las que debes ir a colocar los orbes. Sube a bordo de Mascarón y date un paseo por ellas.



Estas estatuas situadas en tres de las islas guardan un gran secreto mágico: colocando los orbes nos conducirán directamente a la Torre de los dioses

Torre de los dioses

Los dioses te han puesto a prueba. Tendrás que superar todos los retos que se te plantearán en esta mazmorra. Sin perder la vida.



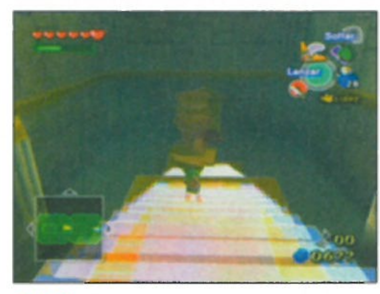
1-2 PB Cuando baje la marea entra en 2PB. Mata al chuchu, rompe las paredes con las bombas y coge el Mapa de la Mazmorra.



3 PB Coloca una caja encima de la señal. Sube y cruza el puente para coger el objeto. Sal por la puerta y busca una cruz en el suelo para ponerlo.



4 PB Coloca los armos en las marcas del suelo para abrir la puerta. Monta una pasarela con las cajas. Coge un palo y enciéndelo en una antorcha. Cruza al otro lado por la pasarela cuando suba la marea, y enciende las dos antorchas. Abre el cofre y pilla la Llave pequeña.



5 PB Rompe la falsa pared de PB1 con las bombas desde Mascarón y entra en 5. Mata a todos los chuchus y aparecerá una escalera. Coge el objeto y colócalo en 1. Coge un palo y quema las antorchas de la puerta de 5. Abre el cofre y consigue un Collar de la Felicidad.



6 PB Mata a la calavera de fuego que está camuflada junto a las otras y abre el cofre para obtener la Brújula. Si quieres conseguir un tesoro oculto quédate bien con este sitio. Volverás.



7 PB Coloca los armos que hay junto a la puerta en dos de las marcas que hay en el suelo y ponte tú encima de la que está libre. Sube a las plataformas para llegar hasta la puerta de 8 (1p).



8 1P Si llamas a Tingle con la GBA, salta a la plataforma inmóvil y detona una bomba tingle para conseguir el Tingle Divino. Si no dispones de GBA dirígete directamente a 9(1p).



9 1P En esta sala encontraremos varias puertas y una gran variedad de pedestales. Realmente sirven para algo, así que avanza por la única puerta accesible que hay... por ahora.

Torre de los Dioses (continuación)



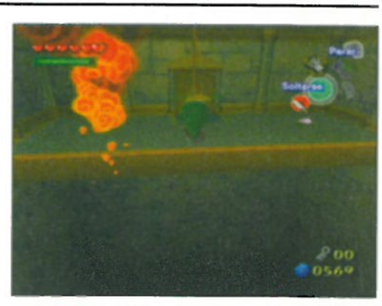
10 1P Mata al chuchu y salta a la plataforma. Deshazte de dos chuchus más y sal por la puerta.



11 1P Salva al siervo de la torre con R. Ve a la puerta por debajo de la escalera y él te seguirá.



12 1P Sube al panteón, toca lo que ves en el grabado y aprenderás la Melodía de la Voluntad.



13 1P Utiliza la Garra en los tubos que hay en el techo y, ya en el otro lado, destruye las calaveras.



14 1P Lucha con el guerrero y destruye su armadura, será más fácil su ejecución. Abre el cofre.



15 1P Dispara al ojo de la pared y moverás las plataformas. Coge al siervo y llévalo a 9(1p).



17 1P Mata a los murciélagos con el Bumerán y tírate a la derecha para entrar por la puerta.



18 1P Dispara flechas a los ojos para mover plataformas. Hay otro escondido sobre la puerta.



19 1P Tírate al peso izquierdo de la balanza y rompe el falso muro lanzando algunas bombas.



20 1P Ponte en la marca del suelo y toca la Melodía del Viento. Mata a los Armos max y abre el cofre.



21 1P Tira dos armos a uno de los pesos de la balanza. Súbete al otro peso y entra en 19(1p).



22 1P Vuela con la Hoja, maneja al siervo con la Melodía de la Voluntad y ve al suelo marcado.

TESOROS OCULTOS

16 1P Ya que has conseguido el arco dirígete a 6(pb), dispara al ojo que hay en la pared y destruirás parte de ella. Ahora puedes acceder a un cofre oculto con un mapa del tesoro dentro. Ve a 16(1p), mata al chuchu y al invocantis con unos flechazos y salta a la plataforma. Mira a la derecha y dispara al ojo. Sube hasta 15(1p) y mata a los Armos max tirándoles una bomba cuando abran la boca. Cuando acabes con ellos, aparecerá otro cofre. Ábrelo y consigue un Collar de la Felicidad.



Dispara flechas a los ojos que verás por la mazmorra. Es la clave.



23 1P Tira tres Armos a uno de los pesos. Salta con el siervo y entra a 9(1p)... El camino es la luz.



24 2P Coge los armos, ponlos en las marcas del suelo y a Link en la restante. Abre el cofre.



25 2P Mata a los pájaros y destruye los vigías láser disparando con las flechas a las bolas.

JEFE DE LA MAZMORRA

Dispara a los puntos iluminados de las manos con el arco. Cuando estén inutilizadas, los ojos de la cabeza brillarán. Dispara dos veces a cada uno y, cuando esté en el suelo, métele una bomba por la boca. Las manos volverán a funcionar después de meter una bomba a la cabeza, así que deberás repetir todo el proceso para meter otra bombita. Si te quedas sin flechas, la cabeza estornudará más, así que no te preocupes. Coge el corazón y métete en la fuente de la luz. Sube por la escalera y usa la Garra en la campana.





Torre de los Dioses

Primera Planta

Segunda Planta

Planta Baja

25 24 20 21 19 22 23 18 17 9 10 11 12 13 15 14 16 8 7 3 6 1 2 5 4

Ítems de la Torre de los Dioses

LLAVE PEQUEÑA

COLLAR DE LA FELICIDAD

GRAN LLAVE

ARCO DEL HÉROE

MAPA DEL TESORO

MAPA DE LA MAZMORRA

Castillo de Hyrule

Sumérgete en las profundidades para llegar al castillo más conocido del mundo Nintendo. En él encontrarás un misterioso puzzle, que, si resuelves, te permitirá empuñar la Espada Maestra.



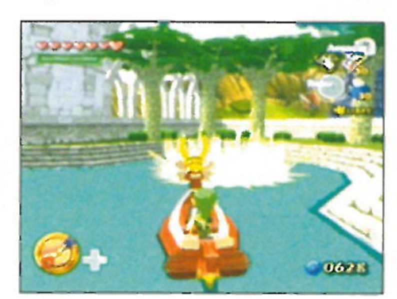
1 Mueve las cajas hasta colocarlas en las señales triangulares. La estatua se moverá y verás unas escaleras.



2 Saca la Espada Maestra de la roca y pronto notarás todo el poder que hay impregnado en ella. Aprovéchalo y...



3 Sube a la planta de arriba y acaba con todos los enemigos que han retornado a la vida. ¡Milagro, pues!



4 Sal al exterior y sube a Mascarón Rojo para entrar en la marca luminosa del agua, que nos vamos.

MELODÍA DEL TORNADO

Al salir de la Torre de los Dioses pon rumbo norte y dirígete a la Isla del hada del Este. Rompe la roca con una bomba y entra al interior a ver al hada que te aumentará la capacidad para llevar bombas. Después busca el gran torbellino donde se encuentra Cyclos. Dispárale unas flechas y, cuando hable contigo, fíjate en sus movimientos para aprender la Melodía del Tornado. Apréndela y Cyclos te prestará su torbellino siempre que lo necesites. Úsala para ir a Isla Taura y desde allí cambia el viento a Oeste para ir a la Isla del Diablo.



Isla del Hada: Para aumentar la capacidad de bombas tendrás que reventar, de un bombazo, esa roca de ahí. Dentro está el Hada que buscas.

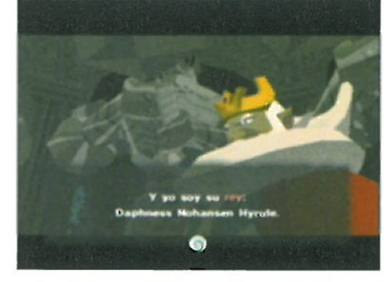


El Dios Cyclos: Va por el mundo sobre un torbellino. Cuando le dispares apunta bien o te mandará a Isla Initia, Taura... ¡a saber a dónde te manda!

Castillo de Hyrule 2

En esta ocasión visitarás el castillo acompañado de Tetra. Conoceréis al mismísimo Rey de Hyrule, que os dará unos sabios consejos reales.

1 Después de la charla de Valú con Mascarón Rojo y el vuelo de los Orni hacia la isla del Dragón, sumérgete de nuevo en las profundidades para ir al renombrado Castillo de Hyrule.



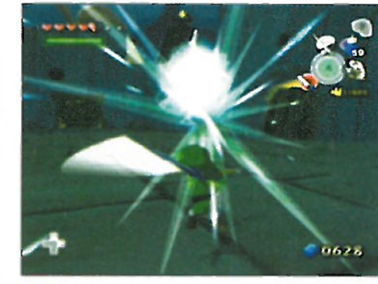
2 Lleva a Tetra al sótano y conocerás al mismísimo Rey de Hyrule. Escucha bien sus indicaciones y devuelve el poder a tu espada encontrando a los dos sacerdotes. El camino es largo.

Isla Diablo 2

Primer contacto y enfrentamiento con Ganondorf. Salva a Abril y a las demás hembras secuestradas



1 Utiliza las bombas para destruir la puerta de entrada. Si los cañones te lo ponen difícil, tírales unas bombas.



2 Enfréntate a Ganon repeliendo las bolas con tu espada y, cuando esté en el suelo, atízale. Abre el cofre.



3 Mata a los Bokoblin que manejan los reflectores y dirígete a la sala donde fuiste capturado por el pajarraco.



4 Sube hasta el final de la rampa y cuando el bicho se coloque frente a ti, propínale unos buenos martillazos.



5 Cuando esté en tierra y clave el pico en el suelo para atacarte, dale con el martillo en el casco de su cabeza.



6 Coge el corazón y sube por la rampa. Entra a ver a Ganondorf y... te llevarás más de una sorpresa.

Encuentra a los sacerdotes

Encontrar a los sacerdotes no va a ser nada fácil. Primero tendrás que visitar varias islas en las que te batirás el cobre para conseguir los objetos que te permitan entrar en los templos en los que se encuentran los sacerdotes. Pero tiene una parte buena... ¡que aprenderás nuevas melodías mágicas!



1 Toca la melodía del tornado y dirígete a la isla Madre e Hija. Aparecerá ante ti la Reina de las hadas que te otorgará un nuevo poder para tu arco: Flechas de hielo y fuego.



2 Vuelve a interpretar la melodía del tornado y vuela a la isla del Dragón. Cambia el viento al sur y dirígete a la isla del Volcán. Por el camino recoge algún tesoro que te quede cerca.



3 Dispara una flecha de hielo a la boca del volcán. Mata a los pájaros que hay y sube trepando hasta la boca del mismo. Tírate abajo sabiendo que si el tiempo se acaba, la erupción te matará.



4 Mata a todo ser viviente hasta que aparezca el cofre. Ábrelo y consigue los Brazaletes de Fuerza. Para ver el poder que has adquirido, coge la cara de piedra para romperla y entrar en la luz.



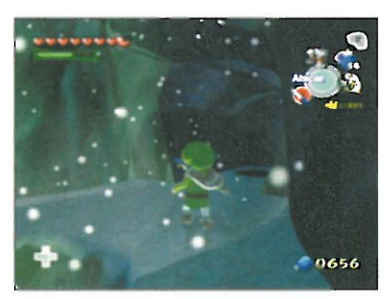
5 Dirígete al punto F5 de la carta náutica, la isla de Hielo, y lanza una flecha de fuego a la cabeza que escupe el hielo. Tendrás un límite de tiempo, tras éste, volverá a haber hielo.



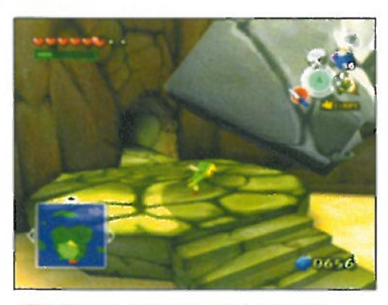
6 Utiliza las flechas de fuego para descongelar bloques de hielo y accede a cofres con mapas del tesoro, rupias, etc. No seas gorrón y no corras; el suelo es bastante resbaladizo.



7 Llega hasta el interior y mata a los murciélagos. Si por casualidad te resbalas y caes hacia abajo, busca un lugar para utilizar la Garra. Abre el cofre y consigue las Botas de Plomo.



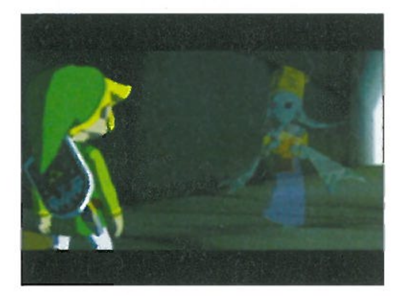
8 Equípate las botas. Andarás bastante más "despaaacio" pero te harán falta para atravesar el remolino de viento y llegar hasta la luz de salida. ¡No seas agonías, que sí que hacen falta!



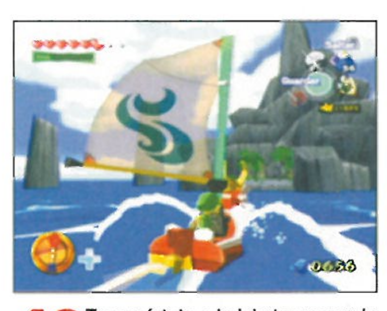
9 Dirígete al Templo de la Tierra y destruye a los barcos que hay cerca. Ya en el interior de la isla, coge la piedra con forma de cara y lánzala para destruirla. Ya tienes acceso la entrada.



10 Entra y utiliza la batuta de los vientos interpretando la melodía de la roca que obstruye la entrada. Aprenderás una nueva melodía: la Melodía del Espíritu de la Tierra.



11 Al hablar con la sacerdotisa sabrás que tienes que encontrar a un sustituto que en su tiempo libre toque el arpa. ¿Por qué no hablas con Medli, la Orni de la Isla del dragón?



12 Transpórtate a la Isla taura con la melodía del Viento y pon rumbo norte hacia la isla del Viento.



13 Equípate con las botas de plomo y avanza por el remolino de viento hasta llegar a la entrada que está obstruida. Golpea con el martillo el monumento que escupe viento.



14 Como antes, deberás hacer uso de la batuta para interpretar la melodía que hay en la roca que obstruye la entrada. Aprenderás la Melodía del Espíritu del Viento.



15 Habla con Frido, el sacerdote que aparecerá cuando acabes de interpretar la melodía del Espíritu del Viento y busca a alguien que toque el violín, por ejemplo, Makori. Pero antes...



Isla Taura (Parte final)

Aprende la Melodía del Transcurrir del amanerado Raphael, vete al bar, allana la morada de Don Obturo y hazle una foto in fraganti, véndela por un Mapa del Tesoro, usurpa el correo ajeno, vuelve al bar, por la noche visita la subasta, chantajea a Felitia... ¿pero qué le ha pasado a esta Isla Taura?



1 Dirígete a ver al bailarín Raphael y utiliza la batuta. Cuando se ponga a bailar fíjate en sus movimientos. Son los siguientes: derecha, izquierda, abajo. Esta es la Melodía del Transcurrir.



2 Entra a ver al luminógrafo y habla con él. Te entregará una luminografía legendaria (a un módico precio) si le enseñas tu cámara, que puedes llevar al Club Minitendo en la Isla del Bosque.



3 Luminografía a la mujer de naranja (Linda) y enséñasela a Antón. Habla con él y cuando vuelva a ser de día (utiliza la Melodía del Transcurrir) entra en el bar y ella te dará la pieza de corazón.



4 Sube por la escalera que hay escondida detrás del molino y salta encima del interruptor. Interpreta la Melodía del Viento y cámbialo al norte para poner el molino en funcionamiento.



5 Sube a una góndola del molino y espera en ella hasta poder saltar a la terraza de la casa de Don Obturo (el luminógrafo). Abre los cofres y consigue una rupia púrpura y un mapa del tesoro.



6 Métete por el agujero que hay entre los dos cofres y luminografía a Don Obturo con Vanessa. Enséñasela a Maruja y Clotilde (las más cotillas del pueblo) y te darán un mapa del tesoro.



7 Sube a la planta de arriba de la casa de subastas. Entrégale 20 colgantes macabros al padre y te dará un mapa del tesoro. Habla con Dolores y te dará una carta para echarla en el buzón.



8 Sube otra vez a la casa de subastas y verás al cartero discutir con el anciano. Márchate al bar y habla con el cartero, te entregará una carta. Dásela a Dolores y obtén una pieza de corazón.



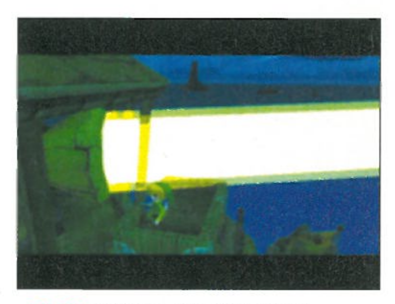
9 De noche, entra en la casa de subastas y puja para conseguir todos los objetos. Entre ellos se encuentra un mapa del tesoro, un collar de la felicidad y una pieza de corazón.



10 Busca a Felitia. Cuando eche a correr, métete en el mostrador de la tienda de Zunari. Espera ahí y píllala in fraganti manipulando la caja fuerte. Consigue una botella vacía.



11 Cambia los días para que haya luna llena y hazle una foto. Cuando sea de día, enséñasela a Cameo (el chico que está sentado en la escalera) y te dará un mapa del tesoro.



12 Por la noche, sube a una góndola del molino y dispara al faro con una flecha de fuego, para encenderlo. Habla con el encargado y conseguirás otra pieza de corazón.



13 Cambia el viento al sur y vuela con la hoja Deku hasta una pequeña plataforma que hay a la derecha del embarcadero. Abre el nuevo cofre y consigue otra pieza de corazón.

SE LO CAMBIO, SR. MERCADER



14 De día, ayuda a Zunari a ampliar su negocio. Cambia lo que te da con el mercader de Isla Bomba. Éste objeto, cámbialo con el mercader de la Isla del Pez Volador y, el próximo, con el mercader de las Islas Madre e Hija. Canjea los objetos viejos por nuevos con los mercaderes de estas tres islas y obtendrás el Gran Mercader. Entrégaselo al vendedor de la Isla del Pez Volador y ganarás... una pieza de corazón. (Sin llorar, hijo).



15 Habla con Zunari para que te entregue el Aura Mágica. Decora el pueblo con sus artículos y colócalos en todos los pedestales que veas. Sam te dará una pieza de corazón.

MOVILFACE
TODOS LOS SERVICIOS PARA TU MÓVIL

Recuerda!, todo lo que buscas esta en el 7667
o llamando al 806.588.672 (ó 906.886.672), tu eliges!

Lista de TOP EXITOS

1. Zanarkand — DANCE/TECHNO — 966512
2. The Legeng Of Zelda — VIDEOJUEGO — 967095
3. Bola De Dragón — TELEVISIÓN — 966503
4. Bring Me To Life — BSO DAREDEVIL — 966637
5. Las Tapitas — ANUNCIO ONCE — 967138
6. Tubular Bells — BSO EL EXORCISTA — 965574
7. Shin Chan (estribillo) — TELEVISIÓN — 966536
8. Crash Bandicoot — VIDEOJUEGO — 966407
9. Son De Amores — POP NACIONAL — 967093
10. Flying Free — DANCE/TECHNO — 966214

TONOS

NOKIA - SAMSUNG - ERICSSON - SIEMENS - MOTOROLA - SONYERICSSON - ALCATEL - PHILIPS - SAGEM

PÍDELOS ASÍ DE FÁCIL:

A Por SMS (mensaje):
Envía TONO196 y la referencia al 7667
Ejemplo: TONO196 966512

B Por TELÉFONO:
Llama al 806.588.672 (906.886.672), marca la referencia y tu nº de móvil.

EXITOS TOP40

967209	Uno Más Uno Son Siete - TV
967238	No Es Lo Mismo - POP NACIONAL
967160	Crazy In Love - POP INTERNACIONAL
967127	20 De Enero - POP NACIONAL
966800	Ojú - POP NACIONAL
967276	Down - RAP NACIONAL
967173	Going Under - ROCK INTERNACIONAL
967242	Quiero Que Vuelva - OT2
967136	Más Que Nada (Anuncio Tanga Slip)
967253	Ying Yang - POP NACIONAL

POP/ROCK NACIONAL

966838	La Madre De José - POP
967211	Rosa Y Espinas - POP
967287	Caprichosa - POP
967252	El Viaje - POP
966302	Molinos De Viento - ROCK
967140	Papi Chulo - POP
965544	Danza Del Fuego - ROCK
967172	Dime Dónde - POP
967217	Entre Tú Y Yo - POP
967142	Que Vuelva Ya Georgie Dann - P.
967180	Regálame Tu Sonrisa María - R.
966783	Fiesta (Anuncio Cruzcampo)
966750	Jaleo - POP
966246	Jesucristo García - ROCK
967212	Luna Llena - POP
966792	Bye Bye - POP
966795	As De Corazones - POP
967168	Grital - OT2
967174	Quiero Verte Danzar - ROCK
967121	Boogie Boogie (Anuncio Sunny D.)
967177	No Me Extraña Nada - POP
967090	Ven Ven Ven - POP
967164	Quiero Besarte - POP
967176	La Paga - POP

■ = NOVEDAD

POP/ROCK INTERNACIONAL

967137	St. Anger - ROCK
967291	Hollywood - POP
967286	Did My Time - ROCK
966711	Somewhere I Belong - ROCK
967265	White Lies - POP
966507	Lose Yourself - RAP
967159	Business - RAP
967178	Bounce - POP

HIMNOS

966273	Centenario Real Madrid
966700	La Internacional Comunista
965007	Himno Nacional De España
966793	Centenario Atlético Madrid
966641	PP (Partido Popular)
967288	El Novio De La Muerte (estribillo)
966666	El Novio De La Muerte (estrofa)
965063	Real Madrid
966829	Canción Del Legionario
965638	A Las Barricadas

VIDEOJUEGOS

965530	Super Mario Bros
966582	In My Mind (FIFA 2003)
966420	Unreal Tournament

DANCE/TECHNO

966270	Radical
966174	Groove 2.0
966541	Scorpia
967270	Flying Free (v.2)
965865	Infected
967144	Happy Melody
967264	Touch Me
967262	Higher And Higher
967254	Makina
965950	Played A Live (Anuncio Frigo)
967139	In My Memory
966306	Lethal Industry
966300	Diabólica
967202	Mr Vain 2003
966558	Look At Me Now
966036	Anglia

LICENCIA: SGAERMV&M/503/04/8014

TOP EXITOS Envía TONO196 LISTA al 7667 y recibirás la lista de éxitos.

POPULAR

966583	Ralones Coloraos - RUMBA
967266	Hare Krishna - TRADICIONAL
966650	Ni Más Ni Menos - RUMBA
965570	Paquito El Chocolatero - FESTIV.

CINE/TV

967120	2 Fast 2 Furious (Act A Fool) - CINE
965956	El Último Mohicano - CINE
967275	Siete Vidas - TV
967267	Yo El Vaquilla - CINE
965939	Terminator - CINE
965566	Eres Un Cabrón Hijo Puta - TV
967228	Ally McBeal - TV
966264	La Muerte Tenía Un Precio - CINE
966617	8 Miles - CINE
967216	El Submarino - CINE
966620	Mazinger Z - TV
967116	Curro Jiménez - TV
966596	CSI - TV
965002	Misión Imposible - CINE
967207	La Canción De La Muerte - CINE
967167	Barrio Sésamo - TV
966806	Loca - TV(HG)
966840	Embrujadas (How Soon Is...?) - TV
966760	Hasiendo El Amor - TV (HG)
967229	La Cremita (Anuncio ONCE) - TV
967230	La Medusa Del Amor (Anun. ONCE)
966830	Verano Azul - TV
967163	Jump Jump (Anun. Estrella Damm)
967227	La Bola De Cristal - TV

BUSCADOR

¡AHORA PUEDES PEDIR CUALQUIER TONO, IMAGEN Ó LOGO SIN SABER LA REFERENCIA Y EN CUALQUIER MOMENTO!
¿COMO FUNCIONA?

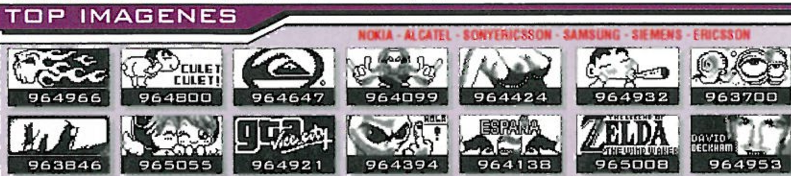
TONOS: Para pedir cualquier canción por SMS envía TONO196 NOMBRE-CANCION al 7667 o TONO196 INTERPRETE.
Ejemplos: TONO196 SUPER MARIO BROS - TONO196 ZANARKAND - TONO196 LEGEND OF ZELDA - TONO196 TERMINATOR

IMAGENES: Envía simplemente IMAGEN196 y la categoría o texto al 7667 y te enviaremos el mejor.
Ejemplos: IMAGEN196 SHIN CHAN - IMAGEN196 GAME CUBE - IMAGEN196 XXX - IMAGEN196 PS2 - IMAGEN196 CALAVERA

LOGOS: Envía simplemente LOGO196 y la categoría o texto al 7667 y te enviaremos el mejor.
Ejemplos: LOGO196 NO FEAR - LOGO196 MARIHUANA - LOGO196 OJOS - LOGO196 QUIKSILVER - LOGO196 GAME CUBE

TOP IMAGENES

NOKIA - ALCATEL - SONYERICSSON - SAMSUNG - SIEMENS - ERICSSON



PÍDELOS ASÍ DE FÁCIL:

A Por SMS (mensaje):
Envía IMAGEN196 y la referencia al 7667.
Ejemplo: IMAGEN196 964966

B Por TELÉFONO:
Llama al 806.588.672 (906.886.672), marca la referencia y tu nº de móvil.

965139	965110	965108	965112	965120	965117	965118	965106
965122	965136	965130	965135	965134	965127	965119	965113
964754	964098	964910	963799	963908	965007	963832	964664
963963	963880	965068	965044	964933	964768	963703	963841
963254	964721	964359	965039	964866	964789	964545	964162
965013	965097	964442	965015	965141	965142	965123	964922
964384	963780	964639	964556	964249	964917	965009	965054
964974	963927	964391	964404	963997	963987	963746	965030
965038	965047	964822	965025	965146	965057	965027	965041
964272	964758	965024	965147	965053	965145	965049	965144

MILOGO

NOKIA - ALCATEL - SONYERICSSON - SAMSUNG - SIEMENS - ERICSSON

Tipos de letra: Miguel 102 · Miguel 112 · 101 · Miguel 108 · Miguel 106 · Miguel 104

Iconos: 307 · 301 · 320 · 303 · 311 · 317 · 316 · 304 · 313 · 315 · 302 · 321 · 335 · 332

Se original y crea tu propio Logo!!

1. Piensa en un TEXTO.
2. Elige un TIPO DE LETRA.
3. Elige un ICONO (si quieres).
4. Envía MILOGO196 TEXTO REF. LETRA REF. ICONO al 7667

Por ejemplo, si escribes: MILOGO196 Miguel 104 311 y lo envías al 7667. Recibes esto: →

TOP LOGOS

NOKIA - ALCATEL - SONYERICSSON - SAMSUNG - SIEMENS - ERICSSON

961193	961218	961133
960732	961130	961227

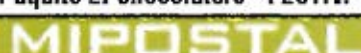
PÍDELOS ASÍ DE FÁCIL:

A Por SMS (mensaje):
Envía LOGO196 y la referencia al 7667.
Ejemplo: LOGO196 961193

B Por TELÉFONO:
Llama al 806.588.672 (906.886.672), marca la referencia y tu nº de móvil.

961214	961258	960836
961162	961217	961250
961252	960890	961226

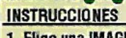
MIPOSTAL



IMAGENES — NOKIA - ALCATEL - SONYERICSSON - SAMSUNG - SIEMENS - ERICSSON



¡Crea tus propias IMAGENES y SALVAPANTALLAS!



INSTRUCCIONES
1. Elige una IMAGEN.
2. Piensa en un TEXTO.
3. Envía MIPOSTAL196 REF. IMAGEN y TU TEXTO al 7667

En un instante lo tendrás!

Por ejemplo, si escribes: MIPOSTAL196 1027 Alfredo y lo envías al 7667.
Recibes esta imágen: ↗



Hay preguntas para todos: MÚSICA, DEPORTE, POLÍTICA, ARTE, CIENCIA, CINE, HISTORIA Y OCIO.
Envía el texto TRIVIAL196 al 7667 y si pasas el nivel 5 tienes ...!PREMIO SEGURO!
Entrena tu cerebro y demuestra lo que sabes.



Envía simplemente PIROPO196 al 7667 y seduce con los mejores piropos que existen en la tierra!.
Prueba también diferentes categorías: DISTANCIA, GRACIOSO, VERDE, FEA,...
Ejemplo: PIROPO196 VERDE



Aburrido? Nunca te acuerdas de un buen chiste en el momento oportuno? Envía CHISTE196 al 7667 y al instante puedes reirte con tus amigos/as.
Prueba también las categorías: FEMINISTA, LEPE, BIN LADEN, VERDE,..
Ejemplo: CHISTE196 MACHISTA

JUEGOS VIDEOCONSOLAS — LOS MEJORES TRUCOS



Ya puedes consultar fácilmente los mejores trucos por SMS.
Cada vez que envías:
TRUCO196 NOMBRE-CONSOLA NOMBRE-JUEGO al 7667 te enviamos un nuevo truco:
Como tener vida infinita, munición ilimitada, acceder a todos los niveles, etc...

Envía al 7667 por ejemplo:
TRUCO196 PS2 DMC2
TRUCO196 XBOX STEEL BATTALION
TRUCO196 PSX FIFA2003
TRUCO196 GAMECUBE RESIDENT EVIL

SALAS DE CHAT



Conoce un montón de gente nueva en nuestras salas de chat.
Hay salas de chat para todos los gustos como por ejemplo: Ligar con Chicos, Ligar con Chicas, Amistad, Imaginarium, Deportes, etc. etc. etc.
Para entrar envía ahora CHAT196 al 7667
Para ver todas las opciones envía CHAT196 ?

TANGABEACH



Has tenido alguna aventura últimamente?
Aquí tienes la oportunidad de ligar o algo más...;-)
Pero antes de poder decidirte por la negra, rubia o morena tendrás que pasar por unas aventuras...
Envía CARIBE196 al 7667 y mojate!
OJO! Si lo consigues tienes un premio seguro

LOS MEJORES TRUCOS

Códigos, passwords, estrategias y todos los secretos para tus juegos favoritos de GameCube

BEACH SPIKERS

Vestimenta Daytona
Introduce "DAYTONA" para acceder a los uniformes 107 y 108.
Fighting Vipers
Escribe "FVIPERS" para los uniformes 109 y 110, el pelo 75, y la cara 51.
Space Channel 5
Introduce "ARAKATA" para desbloquear los uniformes 111, 112, y 113, el pelo 76, y la cara 52.
Phantasy Star Online 2
Con "PHANTA2" pillas los uniformes 114 y 115, el pelo 77 y la cara 53.
Sega "OHTORII" para los uniformes 116 y 117.
Virtua Cops Escribe "JUSTICE" para obtener los uniformes 105 y 106 y las gafas 94.



BLACK AND BRUISED

Todos los boxeadores
Selecciona la opción trucos en el "Setup". Entonces pulsa Start, A, Y, X(2), Z(2), X, Y, A, Start.
Invencibilidad
También en el menú "Setup", introduce Start, A(2), Y(2), Z(2), X(2), Start.
Modo Turbo
Start, Z(10), Start.
Items Constantes
Lo mismo, con Start, A, Y, A, Y, A, Y, X(3), Start.
Modo conversacional
Ahora pulsa Start, Z, A, Y, X, Z(3), Start.
Torneo intercontinental
Toca introducir Start, A(3), Y(3), X(3), Start.
Vestimenta alternativa
Start, A, Z, Y, X, Start.



BLOODRAYNE

Como dios
Introduce como código TRIASSASSINDONTDIE en el menú cheats. Serás la vampira más poderosa de todos los tiempos.
Recuperar energía
Introduce como código LAMEYANKEEDONTFEED.
Sangriento
El código ahora ha de ser ANGRYXXXINSANEHOOKER. ¡Con todas las letras!
Factor tiempo
NAKEDNASTYDISHWASHERDANCE.
Seleccionar nivel
Esto es un pelín más complicado: introduce ONTHELEVEL como código, resalta "Nuevo" en el menú principal, y luego mantén pulsados X y A para ver la pantalla de selección de nivel.
Nivel secreto
Para desbloquear el nivel secreto de Louisiana, pon BRIMSTONEINTHEBAYOU como código. Un sonidillo te confirmará si lo has escrito bien.
Enemigos congelados
Para desbloquear esta opción, en el menú de trucos, introduce DONTFARTONOSCAR como código. Un mensaje te confirmará si lo has escrito bien.
Mostrar armas
Introduce ahora SHOWMEMYWEAPONS como código.
Más "sangre"
Este código tan gore es INSANEGIBSMODEGOOD.
"Juggy"
Sorpréndete escribiendo JUGGYDANCESQUAD.



VIEWTIFUL JOE



Jugar como la novia de Joe:
Completa el juego en el modo adulto.
Jugar como el Capitán Azul:
Completa el juego en el modo Ultra V.
Jugar como Alastor:
Completa el juego en el modo V.
Modo Ultra V:
Completa el modo V.
Modo super:
Completa el juego con "Rainbow V" en los rankings de todos los niveles. Comienza una partida nueva, resalta el mismo personaje con el que acabaste el juego y pulsa Z. ¡A disfrutar!

BOMBERMAN GENERATION

Opciones A y B
Completa el juego en modo normal para desbloquear la opción "Grupo A/B". En el grupo A, tendrás acceso libre a los ítems básicos, mientras que en el B tendrás los avanzados. Y las trampas de los escenarios variarán.

BURNOUT 2: POINT OF IMPACT

Invulnerabilidad Gana todos los campeonatos de Grand Prix con oro.
Runaway Completa el modo Crash consiguiendo un oro en cada prueba.
Carrera libre Completa el campeonato Custom.
Campeonato Custom
Consigue todos los oros en todas las carreras y la primera posición en todos los campeonatos.
Eclipse 1997 y Focus SVT 2001 Completa dos veces el campeonato Custom con la mayor puntuación posible.



DR. MUTO

Invencibilidad
NECROSCI.
Todos los "gadgets"
TINKERTOY.
Transformaciones secretas
LOGGLOGG.
Transformaciones
EUREKA.
Ver las secuencias FMV
Introduce HOTTICKET.
Superfinal
BUZZOFF.



DEAD TO RIGHTS

Todos lo niveles, mini juegos y FMV
En la pantalla de juego nuevo mantén pulsados los botones L + R y presiona Abajo, Izquierda, Abajo, Y, Abajo.



ENTER THE MATRIX

Modo trucos
Para acceder al cheat mode del juego, tienes que introducir CHEAT.EXE en el motor hacker del juego. Al hacer esto, desbloquearás el menú trucos. Ahora, tan solo tienes que introducir uno de los siguientes códigos para conseguir su correspondiente efecto.
Máximo poder de fuego
0034AFFF
Munición ilimitada
1DDF2556
Foco ilimitado
69E5D9E4
Recuperación de foco más rápida
FFF0020A
Salud ilimitada
7F4DF451
Nivel extra
13D2C77F
Enemigos sordos
4516DF45
Enemigos ciegos
FFFFFFF1
Modo turbo
FF00001A
Pelea multijugador
D5C55D1E .
Gravedad baja
BB013FFF
Logos rápidos
7867F443
Conducción del Taxi
312MF451



FIREBLADE

Minijuego francotirador
Completa la campaña 1.
Minijuego cañón EMP
Completa la campaña 2.
Minijuego de "botivaca"
Completa la campaña 3.
Minijuego asesinato
Completa la campaña 4.



GODZILLA

Modo trucos
Presiona L + B + R en el menú principal. Y a continuación deja de pulsarlos en este orden: B, R, L.
Todos los monstruos excepto Orga
Introduce 696924.
Jugar como Orga
Introduce 202412



HULK

Invulnerable
Introduce GMMSKIN como código en el menú trucos.
Regenerador
El código es FLSHWND.
Toda la rabia
ANGMNGT.
Continuaciones
GRNCHTR.
Desbloquear todos los niveles
TRUBLVR.
Jugar como Hulk gris
Encuentra un terminal durante el juego e introduce JANITOR.

IKARUGA

Créditos adicionales
Acumula tres o cuatro horas de juego para conseguir unos cuantos créditos adicionales.
Galería 1
Completa el modo "trial" sin utilizar "continues", o



acumula cinco horas de juego.
Galería 2
Completa el juego en cualquier dificultad, o acumula 10 horas.
Opción test de sonido
Completa el juego en dificultad fácil sin usar ni un solo "continue", o acumula ahora 15 horas de juego.
Opción modo de juego
Completa todo el juego en dificultad normal sin utilizar "continues", o acumula en esta ocasión 20 horas de juego.

METROID PRIME

Resetear durante la partida Mantén Start + B + X tres segundos.
Metroid de NES Necesitas Metroid Fusion de GBA y el cable Link de Game Cube. Completa el juego de GBA y sálvalo. Conecta tu portátil a la Game Cube y podrás jugar al Metroid de NES.
Modo chungo Termina el juego en modo normal.

NBA STREET VOL. 2

Modo trucos
Introduce estos códigos en la pantalla de versus, antes de empezar el juego y ya verás qué divertido. Ah, y no olvides utilizar la cruceta.

- **Uniformes variados** Canasta, Zapato, Megáfono, Megáfono.
- **Uniformes auténticos** Canasta, Zapato, Cartel, Cartel.
- **No auto replays** Cartel, Cartel, Cartel, Cartel.
- **Aros explosivos** Cartel, Cartel, Cartel, Megáfono.
- **Pelota ABA** Canasta, Canasta, Plataforma, Zapato.
- **Pelota Nufx** Canasta, Canasta, Marcador, Megáfono.
- **Pelota EA Big** Canasta, Canasta, Megáfono, Plataforma.
- **Pelota de playa** Canasta, Canasta, Plataforma, Plataforma.
- **Pelota Medicinal** Canasta, Canasta, Zapato, Zapato.
- **Pelota de fútbol** Canasta, Canasta, Megáfono, Megáfono.
- **Jugadores enanos** Zapato, Zapato, Zapato, Plataforma.
- **Cabezones** Zapato, Zapato, Zapato, Marcador.
- **Turbo ilimitado** Plataforma, Zapato, Zapato, Canasta.
- **Manos locas** Zapato, Marcador, Plataforma, Canasta.

SPEED KINGS



Código maestro:
Introduce BORKBORK como nombre al comenzar una partida.
Acaba los nueve exámenes de conducción:
Comienza un juego nuevo e introduce .test9 (respetando el punto) como nombre.
Gana las seis cacerías:
Comienza un juego nuevo con el nombre de .meet6
Modo GP completo:
Comienza una partida con el nombre .prix
Vueltas rápidas:
Comienza una partida con el nombre .lapt18

OUTLAW GOLF

Código maestro
Comienza un nuevo juego bajo el nombre Golf_Gone_Wild.
Vestuario extra
Mantén presionado R y presiona Z, Y(4), Z, Y en el menú de personajes.
Bola larga
Mantén presionado L y pulsa Arriba(3), Abajo durante el juego.
Bola pequeña
Mantén L mientras pulsas Abajo(3), Arriba durante el juego.
Anular el viento:
Mantén pulsado L y entonces presiona Arriba, Izquierda, Abajo, Derecha, Arriba, Izquierda, Abajo, Derecha, X(2) durante el juego.



RED FACTION 2

Código maestro
Pulsa llos botones siguientes en el menú trucos. Sin equivocarse: Y, X, B, X, Y, A, B, A.
Opción maestra
B, B, A, A, Y, X, Y, X.
Seleccionar nivel
X, Y, A, B, Y, X, A, A.
Super vitalidad
A, A, Y, B, Y, B, X
Munición ilimitada
Y, B, A, X, Y, X, A, B.
Granadas ilimitadas
X, A, X, Y, A, X, A, X.
Modo gordo
X, X, X, X, B, A, X, X.
Director's cut
Y, A, X, B, X, A, Y, B.
Lluvia de fuego
Y, Y, Y, Y, Y, Y, Y, Y.
Mensaje gracioso
Y, A, Y, A.



SEGA SOCCER SLAM

Modo cabezudos
En la pantalla de título, pulsa R, L, ARRIBA, ARRIBA,Y, Y.
Toques Maestros
Presiona, también en la pantalla de título, L, R, ARRIBA, ARRIBA, X, Y.
Caja negra
Pulsa R, IZQUIERDA, IZQUIERDA, ABAJO, X, X
Turbo infinito
Presiona L, R, DERECHA, ARRIBA, X, X.
Modo "Power"
Pulsa L, R, IZQUIERDA, DERECHA, Y, Y.
Jugar con ocho balones
Con R, DERECHA, ARRIBA, ARRIBA, Y, Y.
Desbloquear equipos
Presiona X, Y, ABAJO, ABAJO, ABAJO, ABAJO.
Desbloquear los ítems
Pulsa IZQUIERDA, X, IZQUIERDA, X, IZQUIERDA.
Todos los estadios
Pulsa R, R, DERECHA, DERECHA, ARRIBA, ARRIBA, ARRIBA, ARRIBA, ARRIBA, X, X. Podrás jugar en todos los campos del juego.



SUPER MONKEY BALL 2

Niveles de bonus
Elige el nivel de dificultad "beginner" y completa los 10 niveles del primer mundo, sin usar ninguna continuación. Así ganarás 10 niveles más. Selecciona la dificultad "advanced" y completa los 30 niveles de los mundos 2, 3 y 4 sin usar continuaciones. Otras 10 fases. Ahora selecciona el modo "expert" y completa los 50 niveles de los otros cinco mundos sin usar continuaciones. Con esto desbloquearás 10 fases más para "expert". Tendrás algunos niveles extras si completas el modo "challenge" sin perder ninguna vida.
Dificultad maestra
Selecciona "expert" y completa los 50 niveles de los mundos 5, 6, 7, 8, 9 y 10. Y los 10 niveles de bonus. Sin continuar.

V-RALLY 3

Coches flotantes
Introduce 210741974 MARTY como nombre.
Coches diminutos
Introduce 01041977 BIGJIM como nombre.
Coches golpeados
Introduce 25121975 PILOU y mira el desastroso estado en que quedan los coches cuando se chocan. ¡Al desguace!
Coches "Jelly"
Introduce 07121974 FERGUS.
Coches enormes
Introduce 21051975 PTITDAV. ¡Pero si eso parecen camiones! ¡Qué pedazo de bichos!
Coches finitos
Introduce Gonzales SPEEDY. Ni con el mejor de los regímenes.
Física realista
Introduce WHEEL REAL y haz una demostración al volante del coche.
SEAT Córdoba Repsol
Gana el desafío Pirelli en el modo desafío.
Toyota Corolla V-Rally
Consigue un récord de tiempo en todos los circuitos del juego. ¡No pierdas ni un segundo!

X-MEN 2



Todos los fans de este flipante beat'em up están de suerte. Tenemos los mejores trucos. Bonitos códigos que tienes que meter en la pantalla del menú principal. Sonará el típico ruidillo. El código para elegir nivel lo verás en la pantalla principal. Y para hacerte un Xmen invulnerable, o congelar la acción, activa el truco de Cheats.

Desbloquea todos los disfraces y extras de vestuario X-Men
B, X, B, Y, Y, Y, L, L, Z
Desbloquea todos los archivos y películas de Cerebro
B, X, B, Y, Y, Y, R, R, Z
Desbloquea el menú para elegir nivel
B, X, B, Y, B, X, L, R, Z
Desbloquea el menú de Cheats
B, B, X, X, Y, Y, X, X, L, L, R, R Z



WARIO WORLD

MInijuegos para GBA
Consigue 8 tesoros en las siguientes localizaciones que ponemos justo aquí:
Greenhorn Ruins.
Shivering Mountains.
Horror Manor.
Beanstalk Way.
Mirror Mansion.
Pecan Sands.
Wonky Circus.
Greenhorn Forest

WWE CRUSH HOUR

Kevin Nash
Presiona L, X, Z, Y en el menú principal.
Bradshaw
Completa modo "season" con Brock Lesnar.
Christian
Completa el modo "season" con Chris Jerhico o Edge.
D-Von Dudley
Completa el modo "season" con Bubba Ray Dudley o Chuck Palumbo.
Hulk Hogan
Completa el modo "season" con The Rock, Edge, o Kevin Nash.
Lita
Completa el modo "season" con Matt Hardy.
Ric Flair
Completa el modo "season" con Big Show, Rob Van Dam, o Triple H.
Stephanie McMahon
Completa el modo "season" con Kurt Angle.
Seleccionar nivel
Completa el juego con cualquier luchador.
Modo derby
Gana un combate sin disparar ningún arma.





LOS MEJORES TRUCOS

Si estás atascado en cualquier juego de Game Boy Advance, tranquilo, nosotros tenemos la solución

DISNEY ALL-STAR SPORTS: SKATEBOARDING

Nivel de bonus
presiona Arriba (2), Abajo(2), Izquierda (3), B, A. Todo esto en la pantalla de códigos.



DISNEY PRINCESS

Nivel de bonus:
introduce z8L5HGSCP4 x3tHlk0BtL como password.

DIGIMON BATTLE SPIRIT

Black Agumon y Black WarGreymon
Completa el juego dos veces con dos personajes distintos.
Gabumon y Omnimon
Completa el juego con todos los básicos, Lopmon y Black Agumon.
Impmon
Completa el juego con 300 o más D-Spirit, y acabando con Impmon.
Lopmon y Kerpymon
Completa el juego con tres personajes distintos.

DOWNFORCE

Códigos
- **Modo Intermedio, pista oculta y coche oculto** 63068.
- **Modo Experto, pista y coche ocultos** 45120.
- **Modo Intermedio y coche oculto** 32906.
- **Modo Intermedio** El código es el 41966.



ECCO THE DOLPHIN

Modo trucos
Gira a Ecco de izquierda a derecha y pausa el juego justo cuando el delfín mire de frente. Presiona entonces Derecha, B, R, B, R, Abajo, R, Arriba.

Niveles y passwords
- **Undercaves** HYNCSRDQ
- **The Vents** XPRMMZBD
- **The Lagoon** RKIVVHCC
- **Ridge Water** RTGCXGB
- **Open Ocean** W-QBCXG-
- **Ice Zone** YNTCXGS
- **Hard Water** RFXPCXGV
- **Cold Water** YC-?CXGQ
- **Open Ocean(2)** TS-K-WGC
- **Island Zone** HSXPBXGX
- **Deep Water** KSWKCXGV
- **The Marble Sea** R-GGFXGY
- **The Library** NX:KFXGJ
- **Deep City** GZPTFXG-
- **City of Forever** NWBYCXGW
- **Jurrassic Beach** TKGTGTGQ
- **Pteranodon Pond** F?TXGTGF
- **Origin Beach** LR:LGTG:
- **Trilobite Circle** X-WQGTGT
- **Dark Water** VFCRKTGK
- **City of Forever(2)** ?STNNTPY
- **The Tube** BV?!TQPY
- **Welcome to the Machine** BTWJVQP-
- **The Stomach** DBBXVQPK
- **The Last Fight** DLHSTQPT



KIRBY: NIGHTMARE IN DREAMLAND



Acaba de aterrizar en la redacción y ya tenemos los primeros trucos para él. Tomad buena nota.
Modo maestro
Completa el juego y entra en el menú minijuegos.
Modo extra
Completa la aventura con el 100 % en el ranking y accede a él en el menú aventura.
Meta-Caballero
Completa el modo extra al 100 % para desbloquearlo en el menú de mini juegos.

EXTREME GHOSTBUSTERS

¡Ahí van passwords para todos los niveles!
Gran Edificio
- **El Vestíbulo** HGBNL14VJ
- **Los Pasillos** WQSNWP28C
- **Las Oficinas** MQ5XWP08W
- **Jefe final del nivel** 7MDXSF40V

Teatro Estrella de Broadway
- **De Camino** CPK4KJR80
- **En los Bastidores** *5SNK448K
- **Bola Etérea** 3QC8L4/61
- **En el Escenario** CQ90L4T6J
- **Jefe de final del nivel** BQ8NR436

Cementerio
- **De Camino** 77LXST80S
- **El Pasillo Principal** 67L8STV09
- **La Cripta** 6J7XNTN0K
- **Cerca del Inframundo** GJWJPFM02

Museo Botánico
- **De camino** C2QNR4J6J
- **El guía** CQQ0RJL61
- **Carnívoros** CQB0R4 T6W
- **Confrontación Final** K3/SSLMG2
- **Jefe de final del nivel** SRH4TL8GV



GOLDEN AXE

Selección de nivel
Primero entra en el modo arcade. Mantén pulsado Abajo/Izquierda + B y después pulsa Start en la pantalla de selección de personaje. Verás que aparece un número en la parte superior de la pantalla, a la izquierda. Usa el pad para cambiarlo y empezar en el correspondiente nivel.
Nueve continuaciones
Selecciona el modo arcade de nuevo. Entonces mantén la diagonal Abajo Izquierda + A + R. Suelta los botones y pulsa Start. Vidas garantizadas.

INTERNATIONAL SUPERSTAR SOCCER

All-Stars africanos
Gana la copa internacional con un equipo del continente africano.
All-Stars americanos:
Gana con uno americano.
All-Stars asiáticos
Gana la copa con cualquier equipo asiático.
All-Stars europeos
Que sea ahora un equipo europeo el campeón.
All-Stars mundiales
Gana con cualquier equipo de todo el mundo.



IRIDION 2

Modo Jukebox
Introduce CH4LL como password, y a continuación todo esto.

Nivel	Avanzado
2	9PTBY
3	TYHLY
4	9VDBW
5	SLZGW
6	TDZQ4
7	5M!H6
8	N59G6
9	558GY
10	54!H4
11	PCGZW
12	NPH74
13	9GF46
14	SOL46
15	9!H84
End	4RC8!

MEDABOTS AX

Victorias fáciles
Durante una batalla, ve a una esquina superior y pulsa Abajo para cargar el especial. Una vez lleno, pulsa Select junto a tu rival para hacerle pupita de la buena. Repítelo las veces que sea necesario para poder dejarle K.O.
¡A volar! Puedes usar las Medaparts Red Tail o Wanafly Legs. En las peleas, pulsa dos veces arriba, con una de ellas equipada, para volar por el escenario. Para bajar, pulsa dos veces abajo.

MEDAL OF HONOR: UNDERGROUND

Modo Dios Introduce MODEDEDIEU, o MODEDOUX como password y a partir de ahora serás invencible, con lo que el juego se convertirá en un auténtico paseo.
Todos los niveles Toma nota de estos códigos:

Nivel	Password
Nivel 1	DOSSARD
Nivel 2	CUBIQUE
Nivel 3	CHEMIN
Nivel 4	BLONDEUR
Nivel 5	BLESSER
Nivel 6	AVOCAT
Nivel 7	AFFINER
Nivel 8	LAINE
Nivel 9	MESCLUN
Nivel 10	NORME
Nivel 11	ORNER
Nivel 12	PENNE
Nivel 13	QUELQUE
Nivel 14	REPOSE
Nivel 15	SALIFIER
Nivel 16	TROPIQUE
Nivel 17	VOTATION



MEGAMAN BATTLE NETWORK 3

Máquina de Números

Introduce uno de los diguientes códigos en la máquina de números en la tienda de Higsby para conseguir el ítem correspondiente.

Air Chute 3 chip
Código:15789208
Air Shoes
Código:23415891
Copy Damage chip
Código:01697824
Enemy Search sub-chip
Código:87824510
Full Energy sub-chip
Código:56892168
Fumikomi Cross S chip
Código:76889120
Guts Straight S chip
Código:95913876
Mini-Energy sub-chip
Código:86508964
Muramasa Blade M chip
Código:50098263
Open Lock sub-chip
Código:35331089
Paladin Sword P chip
Código:03284579
Quick Gauge
Código:67918452
Set Sand
Código:19878934
Shinobi Dash sub-chip
Código:24586483
Spin Blue
Código:11002540
Spin Green
Código:28274283
Spin Red
Código:072563938
Spin White
Código:77955025
Spread Gun chip
Código:31549798
Untrap sub-chip
Código:05088930
Variable Sword F chip
Código:63997824
Weapon Level + 1
Código:41465278

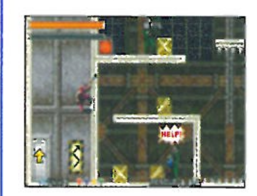
NINJA COP

Dificultad máxima

Tan solo… (¡como si fuera sencillo!), tienes que completar todo el juego en dificultad normal.

Niveles contrarreloj

Si quieres poder jugar cualquiera de los niveles del juego, pero en esta ocasión contrarreloj, lo único que tienes que hacer es completarlo antes en modo Historia.



STUNTMAN

Cheat mode

En la pantalla donde salen los programadores (Fernando y Guillaume), pulsa a la vez **Izquierda, Derecha, Select y B.** Oirás un efecto de sonido para confirmarte que esto ha funcionado. Ahora, durante el juego, podrás saltarte las pruebas simplemente pulsando **Start + Select**.

En el menú de modos de juego (donde aparecen las opciones Stuntman Career, Arena…) prueba a pulsar **Izquierda, Derecha, Select y B** para desbloquear los coches y pruebas de «Stuntman».



SUPER MONKEY BALL JUNIOR

Si quieres sacar todavía un poco más de partido a tu cartucho de monos "embolaos", prueba a pulsar las siguientes combinaciones de controles en la pantalla de presentación:

Código maestro

Cuando aparezca "Press Start" en la pantalla de título, presiona rápidamente Abajo (2), Arriba (2), Izquierda, Derecha, Izquierda, Derecha, B y A.

Alta resolución

Pulsa Izquierda (2), Derecha (2), Abajo (2) y A cuando aparezca "Press Start" en la pantalla de título. El juego ganará en calidad gráfica, claro que esto no es "gratis", pues se sacrificará un poco de su velocidad.

Curiosidad

Presiona Arriba (2), Abajo (2), Izquierda, Derecha, Izquierda, Derecha, B y A.

Niveles Extra

Elige un nivel de dificultad y hazte el juego sin continuar.

WING COMMANDER: PROPHECY

Todas las naves en la base de datos táctica

Presiona R, L, A(3), B, Arriba, Abajo, Derecha, Arriba, A en la pantalla que reza "Press Start". Un sonido confirmará que el truco ha funcionado correctamente.



ROCK "N" ROLL RACING



Correr como Olaf

En el menú de selección de conductor resalta a Tarquinn, y mantén pulsados L+R+Select. A continuación pulsa Derecha, y hala, ya está.

Nivel Inferno en modo VS

En el menú de selección de planeta tienes que resaltar NHO, y después mantener pulsados L+R+Select para, finalmente, pulsar Derecha.

SONIC SPINBALL

Seleccionar nivel

Pulsa A, Abajo, B, Abajo, R, Abajo, A, B, Arriba, A, R, Arriba, B, R, Arriba en el menú opciones. Y a continuación, todo esto.

Nivel 2 (L. Powerhouse)
Mantén A y pulsa Start.
Nivel 3 (The Machine)
Mantén B y pulsa Start.
Nivel 4 (Showdown)
Mantén R y pulsa Start.

Ver créditos

Pulsa A, Arriba, R, Arriba, L, Arriba, A, R, Abajo, A, L, Abajo, R, L, Abajo en la pantalla de opciones.

EN EL PRÓXIMO NÚMERO...

¡¡Alucinarás con el nuevo Pokémon de GBA!!

¡MOLA POKéMON PINBALL!



El próximo bombazo Pokémon ya está en camino. Sus armas: una bola, dos tableros... ¡y los 200 Pokémon de Rubí y Zafiro! La fiebre del pinball va a arrasar de nuevo en la portátil con un juego que destriparemos a fondo.



¡MARIO ATACA DE NUEVO!

Al volante de un kart, con un palo de golf en la mano, entre plataformas, en GameCube, en Game Boy Advance... En el próximo número os contaremos todo sobre sus nuevos juegos, con especial atención a «Mario Kart».

... Y MÁS MAPAS POKéMON

- **Tercera entrega de los mapas de Rubí y Zafiro, con un nuevo maxipóster gratis.**

NOTA: Los contenidos anunciados en esta página pueden estar sujetos a cambios de última hora.

Staff

Director: Juan Carlos García Díaz
Directora de Arte: Susana Lurguie
Redacción:
Javier Domínguez (Jefe de sección)
Maquetación:
Miguel Alonso (Jefe de maquetación), Augusto Varela
Secretarias de Redacción:
Ana Torremocha, Mª Jesús Arcones
Colaboradores: Oscar de Lera, Juan Carlos Herranz, Sergio Martín, Angel Luis Guerrero, José Cobas, Aleix Ibars, Sergio Llorente, Juan Pablo Ordóñez, Héctor Domínguez



Edita: HOBBY PRESS, S.A.
Directora General: Mamen Perera
Director de Publicaciones de Videojuego
Amalio Gómez
Subdirector General Económico-Financier
José Aristondo
Directora de Diseño de Publicaciones de Videojuegos: Paola Procell
Director de Producción: Julio Iglesias
Jefa de Distribución y Suscripciones:
Virginia Cabezón
Coordinación de Producción:
Miguel Vigil
Departamento de Sistemas:
Javier del Val

DEPARTAMENTO DE PUBLICIDAD
Director de Ventas: José E. Colino
Directora de Publicidad: Mónica Marín
E-mail: monima@hobbypress.es
Coordinación de Publicidad:
Mónica Saldaña
E-mail: monicas@axelsp.com
C/Los Vascos, 17. 28040 Madrid
Tel. 902 11 13 15. Fax: 902 11 86 32

REDACCIÓN
C/Los Vascos, 17. 28040 Madrid
Tel. 902 11 13 15 . Fax: 902 12 04 48
nintendoaccion@hobbypress.es

Suscripciones: Telf. 906 301 830
Fax: 902 151 798
Distribución: Dispaña.
C/General Perón, 27 - 7ª planta
28020 Madrid Tel. 91 417 95 30
Transporte: BOYACA. Tel. 91 747 88 00
Imprime: RUAN. Avda. Industria, 33 28100
Alcobendas (Madrid)
Depósito Legal: M-36689-1992



Publicación controlada por ojd

Hobby Press es una empresa de Axel Springer



axel springer

www.movilmundo.com

todo un mundo de soluciones para tu móvil »

logos, tonos, melodías polifónicas, fotos, animaciones...

fondos

en color para tu móvil

envia **WAP55** + un espacio y el codigo de tu fotofondo al **7494**

CINE/CHICAS/CÓMICS/ANIMALES

35516 35449 35497 35433 35482

35440 35937 35484 35427 36170 35546 35489 35542 35028 36232 35498

35438 35485 35501 35453 35492 35252 35499 35446 36213 36283 35426

35479 35494 35518 35994 36155 36036 35955 35503 35460 36281 35477

35541 35520 35502 35476 35487 35425 35980 35429 35945 36009 36010

logos tonos

ENVIA **LT50** + UN ESPACIO Y EL CÓDIGO DEL LOGO O TONO + UN ESPACIO Y LA MARCA DE TU MÓVIL > AL **7494**

CONSÍGUELOS CON SÓLO 1 MENSAJE EJ: LT50 62098 MOTOROLA

si no esta el tono que estas buscando envia LT50 seguido de un espacio y una palabra que la identifique al 7494



50111	21083	27000	18026
09013	09121	16188	20138
30002	30061	02015	02279
03091	03383	02237	18465
01051	18258	01164	01037
03040	18260	27126	09302
01018	18270	18341	01067
01034	02009	17034	24005
01035	16108	16218	01041
18315	06085	03520	09087
01248	06368	24004	18240
20136	03027	02347	01036
09022	26000	24072	02026
02373	02100	09106	12034
01027	18043	06360	21031
04092	02052	18354	20038
30047	49104	49630	01006
04074	18070	02013	18064

TOP 40

62098	LA CREMITA ANUNCIO ONCE
62097	LA MEDUSA ANUNCIO ONCE
62096	LAS TAPITAS ANUNCIO ONCE
59738	4 MINUTE WARNING MARK OWEN
53372	FOREVER MORE MOLOKO
83822	TINY DANCER ELTON JOHN
60611	GOING UNDER EVANESCENCE
60610	SOUL ON FIRE HIM
60609	SOMEBODY SOMEONE KORN
54393	OJU LAS NIÑAS
54353	PAPI CHULO EL CHOMBO
55058	CARA AL SOL HIMNO
62073	SHIN CHAN TV
54368	BYE BYE DAVID CIVERA
54210	FIESTA PAGANA MAGO DE OZ
60570	BRING TO LIFE EVANESCENCE
55011	HIMNO DE ESPANA HIMNO
59608	8 MILE EMINEM
62094	MAS QUE NADA TANGA GIRLS
68014	HALA MADRID HIMNO
62023	SIMPSONS TV
55024	HIMNO DE LA LEGION HIMNO
68002	CANT DEL BARCA HIMNO
62039	RASCA Y PICA TV
54388	LA MADRE DE JOSE EL CANTO DEL LOCO
54276	NI MAS NI MENOS LOS CHICHOS
54391	SON DE AMORES ANDY Y LUCAS
51005	EL EXORCISTA CINE
54323	DIME BETH
62027	FRAGGLE ROCK TV
51027	MISSION IMPOSSIBLE CINE
68030	CENTENARIO REAL MADRID HIMNO
54387	LOCA MALENA GRACIA
51021	LA PANTERA ROSA CINE
54354	HACIENDO EL AMOR DINIO
59168	NO WOMAN NO CRY BOB MARLEY
65021	PAQUITO CHOCOLATERO YEYE
55022	ELS SEGADORS HIMNO
55059	ASTURIAS PATRIA QUERIDA HIMNO
68004	ATHLETIC DE BILBAO HIMNO
59045	TUBULAR BELLS MIKE OLDFIELD
62007	EL EQUIPO A TV
51111	PULP FICTION THEME
62065	MTV ANUNCIO
59604	LOSE YOURSELF EMINEM
60238	NOTHING ELSE MATTERS METALLICA
68015	REAL SOCIEDAD HIMNO
51003	EL BUENO EL FEO Y EL MALO CINE
62029	VERANO AZUL TV
60278	DESENCHANTEE KATE RYAN
68001	ATLETICO DE MADRID HIMNO
62005	COCHE FANTASTICO 2 TV
51075	GLADIATOR CINE
57005	TARZAN GRITO
59468	WITHOUT ME EMINEM
51000	STAR WARS DARTH VADER CINE
53240	LETHAL INDUSTRY DJ TIESTO
72107	BRAVEHEART DJ SAKIN
53205	SAMBA ADAGIO SAFRI DUO
54355	JALEO RICKY MARTIN
54326	SAMBAME UPA DANCE
60078	MOONLIGHT SHADOW MIKE OLDFIELD
50009	LA INTERNACIONAL TRADICIONAL
54306	COLOR ESPERANZA DIEGO TORRES
62067	CHIHUAHUA COCACOLA
60118	IN THE END LINKING PARK
51036	TITANIC CINE
53346	MUNDIAN TO BACH KE PANJABI MC
54275	ME MUERO POR CONOCERTE ALEX UBAGO
54289	MIENTEME DAVID BISBAL
62000	BENNY HILL TV
53221	INFECTED BARTHEZ
53009	FREESTYLER BOOMFUNK MC
53341	TU ES FOUTU INGRID
64059	TO ZANARKAND FINAL FANTASY X
60213	THE TROOPER IRON MAIDEN
54231	A DIOS LE PIDO JUANES
60024	THE FINAL COUNTDOWN EUROPE
60012	SWEET CHILD OF MINE GUNS N ROSES
54274	HASTA QUE EL CUERPO AGUANTE MAGO DE OZ
60013	NUMBER OF THE BEAST IRON MAIDEN
51087	TERMINATOR CINE
54133	SUFRE MAMON HOMBRES G
53060	CAFE DEL MAR ENERGY 52
60045	SATISFACTION ROLLING STONES
54361	ES UNA LATA EL TRABAJAR HOTEL GLAM
65039	SOY MINERO ANTONIO MOLINA
53199	ON THE MOVE BARTHEZ
51113	MAY IT BE EL SEÑOR DE LOS ANILLOS
61012	BREATHE PRODIGY
54180	CHIQUILLA SEGURIDAD SOCIAL
53237	UNIVERSE CHASIS
60015	ENTER SANDMAN METALLICA
51092	HARRY POTTERTHEME CINE
59626	IN DA CLUB 50 CENT
68026	WE ARE THE CHAMPIONS QUEEN
60410	I WAS MADE FOR LOVING YOU KISS
72191	MORTAL KOMBAT TECHNO SYNDROME
54257	CUANDO TU VAS CHENOA
54371	NUNCA DEBI ENAMORARME CAMELA
54290	DOS HOMBRES Y UN DESTINO DAVID BUSTAMANTE
54310	MORENITA UPA DANCE
55060	GUARDIA CIVIL HIMNO
59580	DILEMA NELLY FT KELLY ROWLAND
65011	MI CARRO MANOLO ESCOBAR
55025	PARTIDO POPULAR HIMNO
64047	METAL GEAR SOLID VIDEO
60269	ALL THE THINGS SHE SAID TATU

polifonicos

TOP ÉXITOS POLIFÓNICOS

envía **TONOS50** un espacio y el código de tu tono al **7494**

si no esta el tono que estas buscando envia TONOS50 seguido de un espacio y una palabra que la identifique (el cantante, el titulo...) al 7494

83599	PAPI CHULO	EL CHOMBO
83604	LOCA	MALENA GRACIA
81690	BYE BYE	DAVID CIVERA
83609	VEN VEN VEN	SEX BOMB
83584	BRING ME TO LIFE	EVANESCENCE
82652	FIESTA PAGANA	MAGO DE OZ
80726	NO WOMAN NO CRY	BOB MARLEY
83188	REAL MADRID	HIMNO OFICIAL
80025	THE SIMPSONS	THEME
80017	MISSION IMPOSSIBLE	FILM
80277	NOTHING ELSE MATTERS	METALLICA
80002	LOSE YOURSELF	EMINEM
80293	ITS MY LIFE	BON JOVI
83578	HASIENDO EL AMOR	DINIO
81684	MUNDIAN TO BACH KE	PANJABI MC
80043	THE TERMINATOR	FILM
80269	FREESTYLER	BOMFUNK MCS
80056	INSOMNIA	FAITHLESS
83796	LA MADRE DE JOSE	EL CANTO DEL LOCO
82172	BARCELONA	HIMNO OFICIAL
80096	PULP FICTION	FILM
82004	A DIOS LE PIDO	JUANES
82835	MIÉNTEME	D. BISBAL Y E. GADEL
80001	IN DA CLUB	50 CENT
80065	FRIENDS	THEME
80472	EVERY BREATH YOU TAKE	THE POLICE
83642	NO TE ESCAPARAS	HOMBRES G
81685	TU ES FOUTU	IN-GRID
83607	BESA MI PIEL	NATALIA
80014	JAMES BOND	FILM
80143	PINK PANTHER	THEME
81689	ROSAS Y ESPINAS	DAVID BISBAL
81687	PUEDES CONTAR CONMIGO	LA OREJA VAN GOGH
83658	STAR WARS	JOHN WILLIAMS
82284	COLOR ESPERANZA	DIEGO TORRES
83290	SIN MIEDO A NADA	ALEX UBAGO & AMAIA
83228	SAMBA ADAGIO (TAMBORES)	SAFRI DUO
80298	MASTER OF PUPPETS	METALLICA
80045	WITHOUT ME	EMINEM
82124	ATLETICO DE MADRID	HIMNO OFICIAL
83797	MAS QUE NADA	TANGA GIRLS
83655	THUNDERS TRUCK	ACDC
82935	NOCHES DE BOHEMIA	NAVAJITA PLATEÁ
83675	FLIGHT 673	DJ TIESTO
80024	THE MATRIX	FILM
83598	MARIPOSA TRAICIONERA	MANA
83585	LIBERTINE	KATE RYAN
83650	SAINT ANGER	METALLICA
82605	ES UNA LATA EL TRABAJAR	LUIS AGUILÉ
80093	EQUADOR	SASH
80174	THE X FILES	THEME
82440	DIME	BETH
82361	CHIHUAHUA	DJ BOBO
81691	JALEO	RICKY MARTIN
83418	TRES VECES GUAPA	LOS CHURUMBELES ESPAÑA
83580	WEEKEND	SCOOTER
81686	SAMBAME	UPA DANCE
82740	MALDITO DUENDE	HÉROES DEL SILENCIO
83808	HIMNO DE ESPAÑA	HIMNO
80406	TAKE ON ME	A-HA
82436	DÍGALE	DAVID BISBAL
83667	JOGI	PANJABI MC
82430	DEVUÉLVEME LA VIDA	ANTONIO OROZCO
80642	ENJOY THE SILENCE	DEPECHE MODE
80012	SK8ER BOI	AVRIL LAVIGNE
80029	JENNY FROM THE BLOCK	JENIFER LOPEZ
83605	VIVA LA NOCHE	AINOHA
83601	UN EMOZIONE PER SEMPRE	EROS RAMAZZOTTI
83806	ANOTHER NIGHT	SPS
80336	MACGYVER	THEME
80108	BENNY HILL	THEME
80041	HEAVEN	DJ SAMMY FEAT. YARON
83297	SOBE SON	MIAMI SOUND MACHINE
80321	UNFORGIVEN	METALLICA
82813	MI JEFE	MOJINOS ESCOZÍOS
80217	I CAN´T GET NO SATISFACTION	ROLLING STONES
83641	CALAVERA	SEGURIDAD SOCIAL
83662	CRAZY IN LOVE	BEYONCE & JAY Z
82341	CUANDO TÚ VAS	CHENOA
80197	SANDSTORM	DARUDE

videojuegos

top de videojuegos








ZAPPER 11150 · SPEED CH. 11161 · FOOTRIX 107689 · MINI BALL 111585 · M-FUTBOL 111582 · M-HOCKEY 111583








SPACE E. 107154 · JAM 107687 · JET RIDER 107158 · HELICAB 111660 · INFINIX 111576 · TANK WARS 107152









FROG GANG 111571 · MATCH'EM 107155 · MANEUVER 107156 · JUNGLE 111579 · JUGLAR 107157 · HIT TONE 111575

GECKO G 110307 · SEA RESCUE 107151

envia un mensaje con



al





moviljuegos

envia **JUEGOS33** seguido del código de tu juego al **7494**

SPLINTER CELL 1084	RAYMAN GOLF 1010	RAYMAN BOWLING 1009	PRINCE OF PERSIA 1005	DESAILLY PRO SOCCER 1020	SIBERIAN STRIKE 1011
VELOZ Y EXTREMO 1041	SKATE & SLAM 1012	INVASIÓN A LA TIERRA 1003	GUERRA URBANA 1008	LEGIONES SOLARES 1016	LOCKEMUP 1004
HONEYBOX 1045	SOLITARIO 1013	RAIL RIDER 1006	SUMMER VOLLEY 1015	SIX BROKEN WINGS 1007	CLUSTER PIRATE 1002
SUBMARINO 1031	ROMPE BLOQUES 1001	CARRERA DIABLO 1014	PLANET 0 1021	RAYMAN 3 1018	GULO'S TALE 1017

Si dudas estamos en juegosjava@hotmail.com

namco®

Nintendo®

Gana. O muere en el intento.

Con Link en exclusiva en la versión de Nintendo GameCube

